

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

August.1991 No.61

8

500 yen

平成3年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第8号通巻第61号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

超燃焼

ストリートファイターII

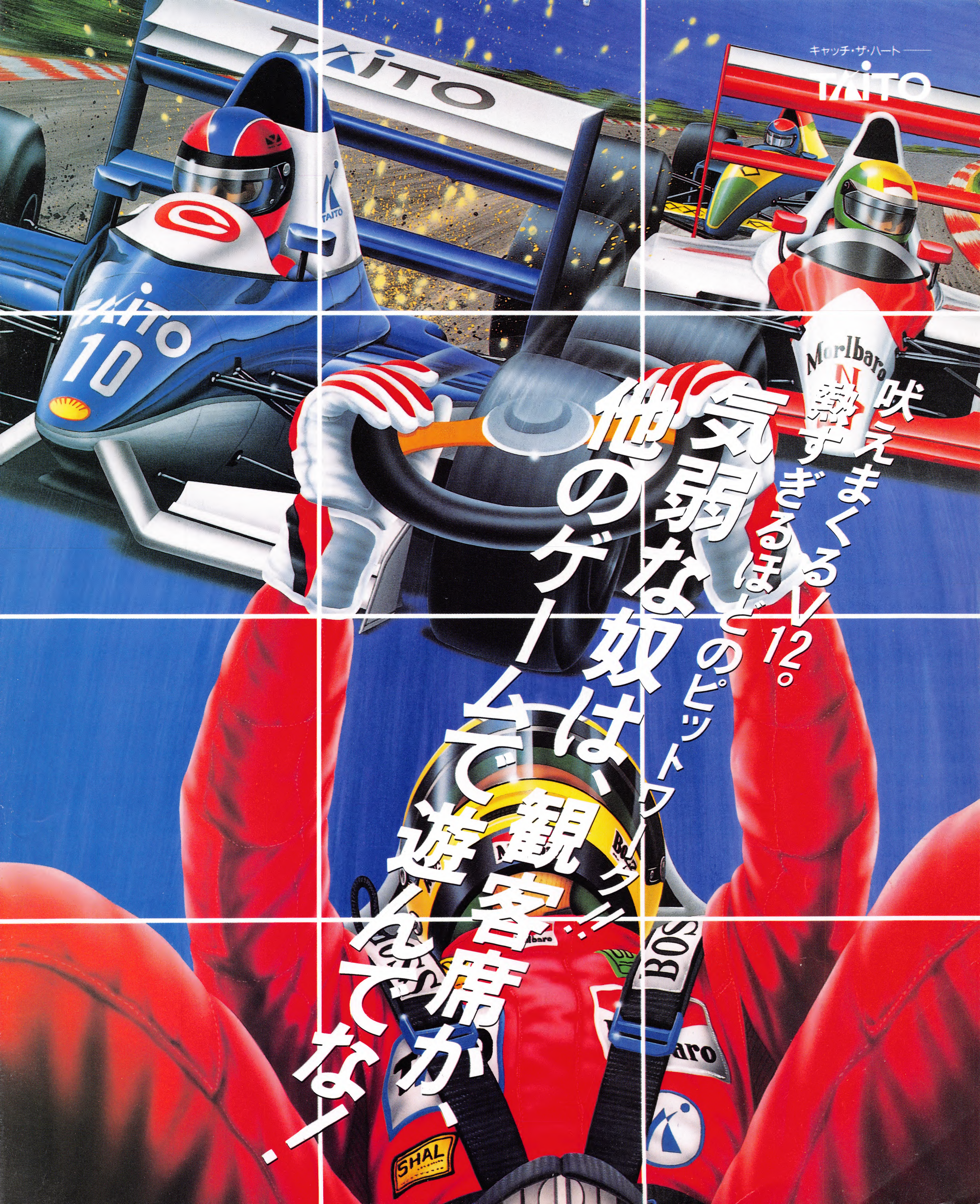
めざせ!PERFECT PLAY!!

激熱!対戦!!気持ちよく勝て!!

コナミゲーム
独占大スクープ ついにそのベールが…!?

クロス ブレイズ
ターボ フォース
クイズ三国志
ストライクファイター
ファンタズム
ドライバーズアイ

気合爆発!!炎の最強攻略
コットン
ヴィマナ
ウルトラマン
ラッドモビール
ニンジャキッズ
ウイニングラン'91
ゲームつくろうぜ⑤ GOD鈴木
コンティニューBURI・BARI
ゲーム業界就職情報最前線
新装開店 レゲーの魂


キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO
吠えまくるV12。
熱すぎるほどのピットワーク!!
気弱な奴は、観客席か、
他のゲームで遊んでな!



F1GPならではの、ちょっと派手目なスタイリングで新登場！ 燃え立たせてくれるライバルも、4人までの同時プレイがOKだからバッチリだ。ピットインして、電光石火のタイヤ交換。もちろん壁は、4秒前半！「やる時ゃ、やるぜ」のレースビートで、優勝台の、一番高いあの場所に、行け！ 行け！ 行くぞ！

4人までの同時プレイ可能●英・仏・米・日の全4コースから選択●ラウンド数は1ゲーム中5周●タイヤ摩耗は、画面右下のゲージでチェック。シフトレバーについているボタンを押すと、オートでのピットインが可能。スタートボタンを連打するとタイヤの交換スピードがアップする●タイムアップするか、完走をするとゲームオーバー●優勝すると自分の走ったシーンのリプレイと各周のタイム表示が行われる。



株式会社 タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888

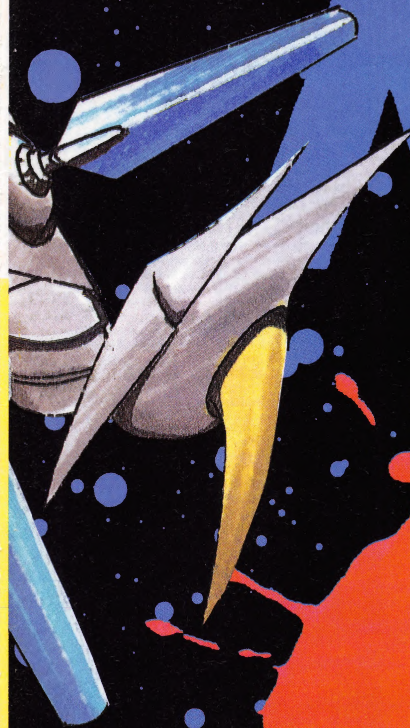
続報!!独占特大スクープ!

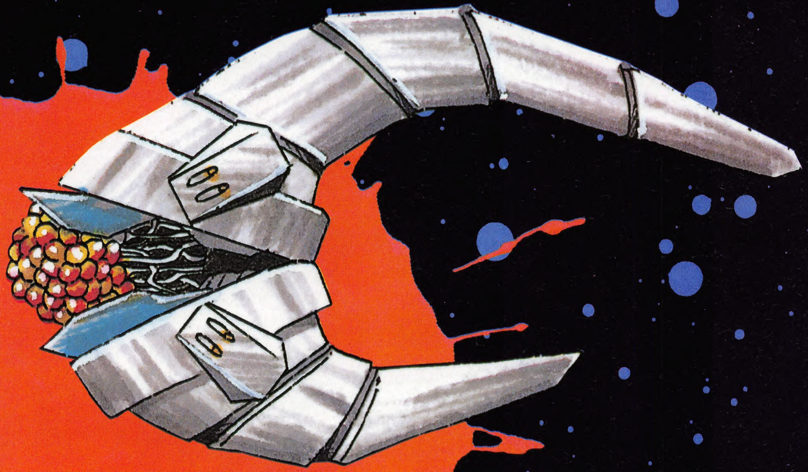
XEXEX

コナミのニューゲーム その名は

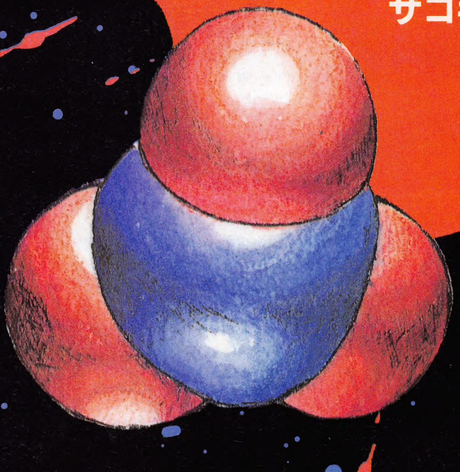
ゼクセクス

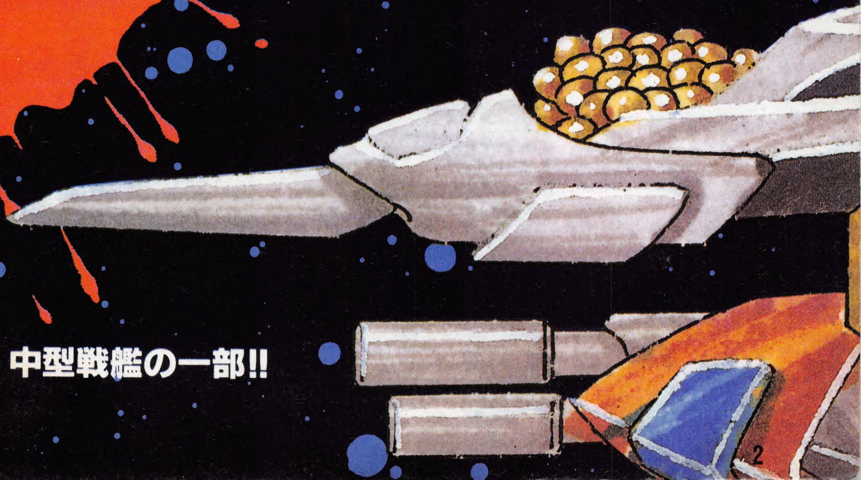
敵キャラ原画イラストを入手!!
そして自機の一部も!!
あのグラⅡスタッフが再び結集!
総力を挙げてこの秋完成を目指す





ザコキャラもあるでよ!!





中型戦艦の一部!!



イースクウェア星からの叫び

鬱蒼とした木々のしげる、しかし、人工的に育成されたと思われる均整のとれた森の中、それに隠れるようにしてそびえ建つ巨大なアンテナをたくわえた建築物、"亜空間研究所"である。その一角にある第一研究室では混雑する電波事情を解決するべく亜空間通信システムの研究が、進められていた。

そんなある日の出来事。

いつもは静かな所内に、一瞬ざわめいた空気が流れた。

「所長!!レスターですが至急第一研究室まで来ていただけないでしょうか!?」

「どうしたんだね、そんなに取り乱して。科学者たるもの日々冷静に物事を判断して行動をとれとあれほど言っておるだろう」――研究所所長デレクマン48歳、常に沈着冷静なロマンスグレーである。

「とっとっと……えへんっ……とにかくお来しください」

「そうそうそれでいい……今そちらへ行く、待っていたまえ」

一体どうしたのだろう、いつものレスターならこんなことはないのにと、疑問を抱きながらデレクマンは自分の部屋を後にした。

「どうしたのかね、一体?」

「それが所長、現在開発中の亜空間通信システム"CTRL.D"が突然、暴走し始めたのです!!」

「なに? 完成間近とはいえまだ動作チェックも終わっていない代物だよ、電源部も組み込まれていないというのにどうなるというのだ」と、デレクマンが問いただすとレスターは静かに瞬きを一度して、

「外部からの電波……いやテレパシー?とでもいうのか、それが回路内部でエネルギーをも供給しているような……」

苦虫を噛んだような表情を浮かべながらデレクマンは、

「何を言っているのだね、テレパシー?君ほどの科学者がそんな馬鹿げた説明をするとは意外だな。ましてやそれがみずから回路を作動させるなどとはもってのほかだ!」

「しかし私にも信じられませんがそうとしか判断できないような結果しか、コンピューターははじき出さないのです」

「はっはっはっ君はきっと疲れているんだ、どれ私が分析を代わろう」

――かれこれ8時間もたったころだろうか、ついうとうととしていたレスターは、ただならぬ殺気で、ハッと目を覚ました。

いつもはきれいにまとめられているデレクマンの前髪が乱れ、ひとすじの汗が額をつたった。

「信じられん!!」。そう言ってレスターのほうを振り向いた。

「こんなことがあっていいのだろうか?私は……私は科学者として認めることはできん…、だが一人の人間として信じねばならない事実が、これには記されてあったのだよレスター君」

「事実?」

「そうだ、さあこのデータを音声合成装置にインストールしてくれたまえ」と言ってディスクを手渡した。

「C-18のトラックからは映像データになっているので、それも忘れんようにな!」

レスターがそれをインストールするとモニターは静かに瞬いた。

「わた……イースク……イレ……私の星を助けて……私はイースクウェア星のイレーネ……お願いわたしの星を……」

ピーガー映像はそこでとだえた。

イレーネを助ける勇士は誰だ!!

▶想像を絶するニューゲーム!!
もうすぐプレイできる!!



KONAMI'S (XEXEX)

ゼクセクス



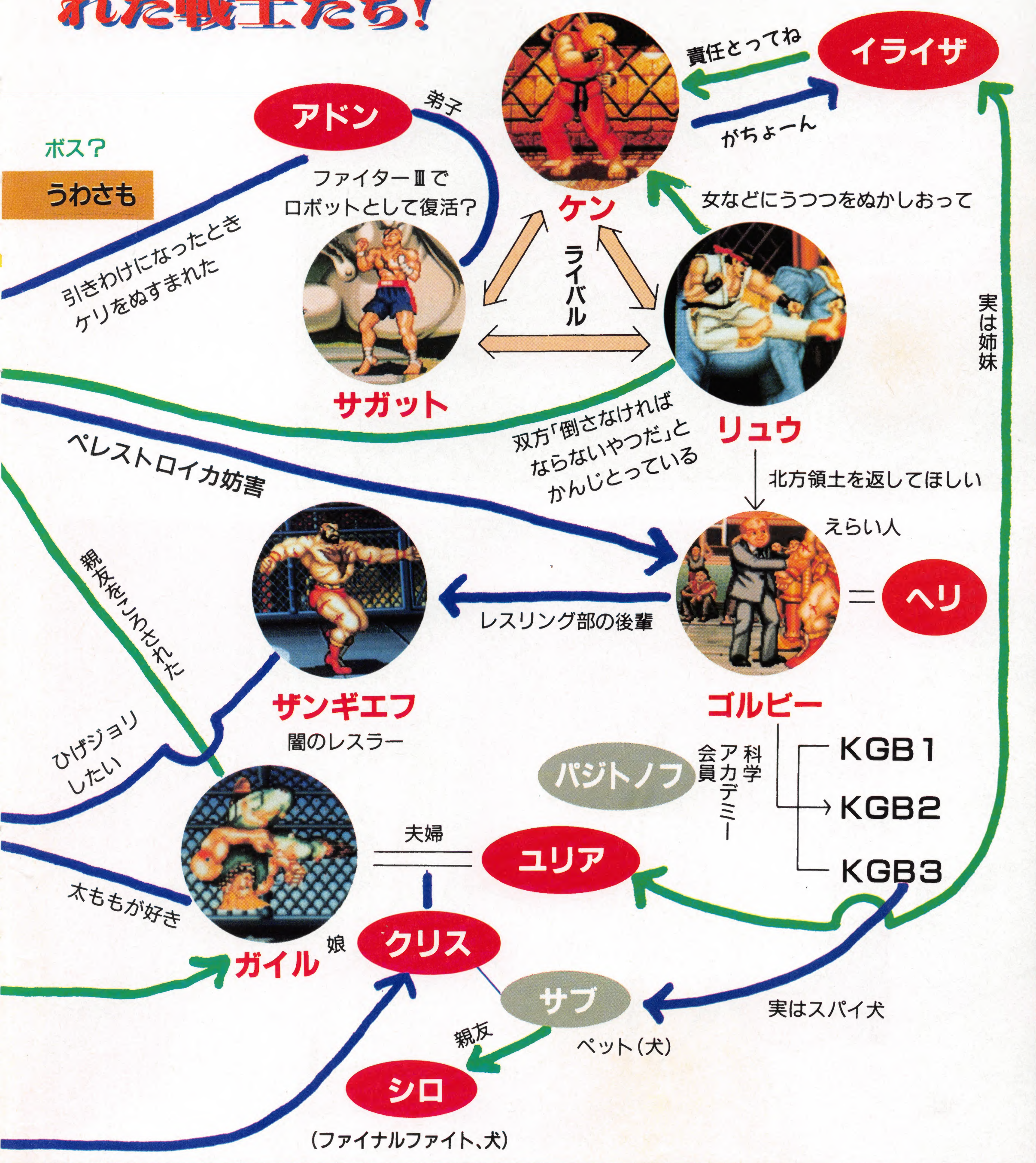




運命の赤い糸!!

アイターⅡ相関図

れた戦士たち!



その後の
ストリートファイターたち

ケンの場合







春麗の場合





本田の場合



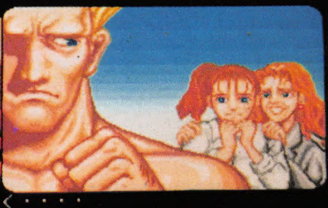


ダルシムの場合





ガイルの場合

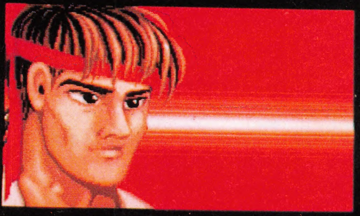




その後の
ストリートファイターたち

リュウの場合







ブランカの場合







衝撃 今、明かされるストリートフ

運命の絆に結ば



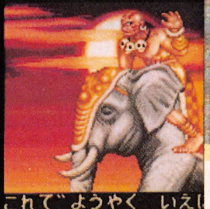
ザンギエフの場合












TURBO
ターボフォース
FORCE
TM
いま、最強・最速の敵を迎え撃つ
地獄のエア・バトル
同時4人プレイ可能!
闘神
BLAZERS
とうしんブレイザース
ビデオシステム株式会社
本　社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL075-723-0358(代) FAX075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-3452-5677 FAX03-3452-5520

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

8
No.61
August
1991

これはもう絶対チェックするしかなーい。デコのバンド〝ゲーマデリック〟が7月7日㈰早くもゲ屋サイン会に来てくれるのだ。来てくれるのは空牙担当のMARO氏、ダークシール担当のMr.K氏、JOE &マック担当のアトミック花田氏。当日はライブもやってくれちゃう予定だ。誰よりも早くゲーマデリックに会えるぞ！



めざせ！ PERFECT

ストリートファイターII

6 騒然！ストII 相関図

10 ストII PERFECT攻略！ 基礎講座

11 パーフェクト講座 ケンーパターンを読み切れ！/ダルシムー間合いとの勝負だ！
ブランカーはめパターンにもっていけ！/バルログーおめーってやつぁよぉ！

超燃え！ 対戦ストII これで無敵!!

25 これは使える 大全集！／ストII食物連鎖図

25 リュウ&ケン 必殺技を使いこなせ！

26 春麗 足元を狙え！

27 本田 さば折りで締めあげろ！

27 ブランカ 地道に戦えよ

28 ガイル スキのない強さだ！

28 ダルシム 自分の距離を保て！

29 ザンギエフ 難しいけど面白い！

ニューゲームチャンプ

2 コナミ ニューゲーム その名はゼクセクス 敵キャライラスト入手！自機の一部も!!

62 ツブぞろいの3機種 ワンダー3

121 NEO・GEO NEW LINE-UP

122 闇の軍団を切り裂け！ クロスブレイズ

123 地獄の底で待ってるぜ！ ターボフォース

124 パワーアップ クイズ三国志

125 残機制採用 ストライクファイター

126 彼女を救え！ ファンタズム

127 ドライバーズアイ／SRMT

気合爆発!! 炎の最強攻略

58 カラーで大攻略 コットン

18 ため撃ちをうまく使え！ ヴィマナ

22 気分はもう ウルトラマン

34 ギャラリーくぎづけ ラッドモビール

38 実力派は正統派アクション ニンジャキッズ

42 ウイニングランの軌跡

44 矩形波倶楽部誌上ライブ❹

46 新装開店 レゲーの魂

64 コンティニューブリバリ

74 ゲーム業界就職情報最前線

78 大暴露 増刊号裏話！！

82 ゲームつくろうぜ❺GOD鈴木

84 私はうまくなりたい！❸

98 すごすぎる！ ザ・ベストゲーム

99 ファイナルファイト ビデオ完成間近！

100 パワーアップ！ スコルピウス

105 ゲ屋瓦版

49 前線基地 ゲーメストアイランド

110 めざせ！ ハイスコア

88 なんですか

86 プレゼント

90 パズル

91 続・続・驚異現象

92 DOHJINコーナー

93 DISC BOX

106 ゲームランダムインフォメーション

120 がんばったぜコーナー

広告掲載ページご案内

ゲーメスト8月号

●アイレム ―― 68/69
●アップル ―― 45
●アミューズメントパーク ―― 79
●イエロウバッグ ―― 95
●宇宙堂 ―― 119
●エス・エヌ・ケイ ―― 70/71/72
●カプコン ―― 128/表3
●クエスト ―― 40
●キングレコード・コナミレーベル ―― 97
●KIC ―― 21
●ゲームコーナーミッキー ―― 108/109
●ゲームファンタジー ―― 107
●ゲーム平安 ―― 24
●幻夢幻夢 ―― 41
●コインジャーナル ―― 85
●コナミ ―― 表4
●サンカンパニー ―― 87
●シグマ ―― 37
●シグマ電子 ―― 96
●視力回復促進協会 ―― 77
●セガ・エンタープライゼス ―― 57
●創造空間COMBO ―― 16/17
●ソフトショップマリオ ―― 80
●ソフトランド秀和 ―― 73
●タイトー ―― 表2/1
●玉屋 ―― 89
●テクナート ―― 33
●読者サービス部 ―― 101/102/103/104
●トライ ―― 93
●ハッピー商会 ―― 81
●パワードサービス ―― 94
●ビデオシステム ―― 8
●富貴商会 ―― 47
●ポニーキャニオン・サイトロン・レーベル ―― 66/67
●ロータスプレス ―― 48
●ワールドエンタープライズ ―― 106

ストリートファイターII

めざせ!!パーフェクト!

ちょっとやな敵も完全克服だ!

今月は、パーフェクトに勝つということをテーマに攻略を進めてみた。1発もくらわずに、またどんな状況になっても勝てるように実力をたくわえてみよう。

最初にパーフェクトのとりやすいやり方をキャラ別にまとめてみた。アルゴリズムを読む必要のあるケン・ダルシムなどの敵は後半でじっくり解説しているのでそちらもよろしく。

キャラ別 パーフェクトはこれで!!

VS・リュウ



ケン・春麗・ガイル・ザンギエフだったら投げはめを決める。本田は百裂張り手からジャンプ大キックの黄金パターンにはめる。

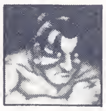
ブランカは頭突きから星を出すか、頭突きの後の波動拳をとびこして攻撃する。ダルシムは昇龍拳をうたせて投げ。（ケンの項参照）

VS・春麗



リュウ・ケン・ガイル・ザンギエフ・本田は飛んできたところをくぐって投げはめ。ブランカは持ち上げパンチ、跳び蹴りなどで迎えうつ。ダルシムは中キックで攻撃する。

VS・E・本田



リュウ・ケン・春麗・ザンギエフ・ガイルは投げはめ。ダルシムは中パンチで飛ばせて中キックで迎えうち、ブランカは跳び蹴りで飛びこんで頭突きなど。

VS・ザンギエフ



リュウ・ケンはひきつけて波動拳。春麗は蹴り上げか垂直ジャンプパンチ。本田・ブランカは垂直ジャンプ大キックで、ガイルは垂直ジャンプ大パンチがよい。ダルシムは大キックだけか、中パンチで飛ばせて着地寸前に大パンチを当てる。



結局、垂直ジャンプに大パンチのパターンが確実かつ速い。

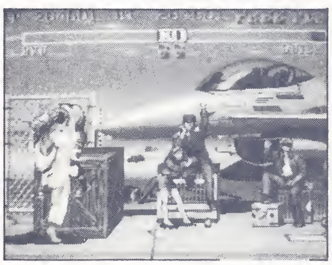
VS・ガイル



リュウ・ケンは小キック連打でとばせて大キック、着地と同じにしゃがみ小パンチ・小キックをいれて投げはめ。春麗は足払い・蹴り上げ、かかと落としで転がして投げはめ。

E・本田は百裂張り手→跳び蹴りのパターンにはめるかいったんころがして投げはめ。ザンギエフは跳び蹴りで星を出し、いったん投げたら投げはめ。ブランカはいったん倒したら電気で連続してはめることができる。

ダルシムは前号で紹介した立ち中キック→スライディングのパターンで倒す。



ガイルがジャンプしてきたら大キック（ネリチャギ）で蹴り落とす。



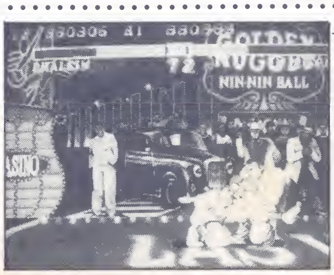
ガイルが着地した瞬間に小キックを当てる。ここから投げはめ。

VS・バイソン



リュウ・ケン・春麗は足払いから飛ばせて大キック。キックが当たって落ちるところを投げはめ。ザンギエフ・ガイルもいったん倒してから投げはめを決める。本田は百裂張り手、ブランカは中の足払いから持ち上げパンチで攻める。

ダルシムは、中パンチ→大スライディングを1回したら小の足払い→投げの投げはめをする。いったん投げると間合いがあいてしまうのでもう1回中パンチ→スライディングをしてあとは投げはめ。



中パンチ→大スライディングから投げはめ。ハイスコア狙いならヨガフレイム。

VS・サガット



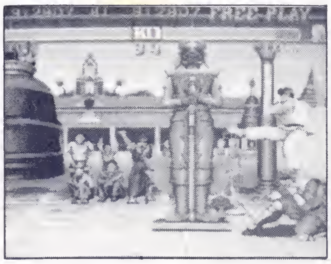
リュウ・ケンは中の足払いでとばせて垂直ジャンプ大キ

ツク。春麗は蹴り上げて倒してジャンプで飛びこえ、アッパーカットを打たせる。そうしたら投げでこれを繰り返す。
ザンギエフはスタート直後ジャンプで飛びこみ、スクリューパイルドライバー。その後は最後まで投げはめ。
ダルシムはスタートした瞬間ドリルアタックで突っこみ投げ。投げた瞬間からレバーを右上に入れっ放しでジャンプしてドリル頭突きから再び投げ。この繰り返しだ。他のキャラの攻略パターンは前号とほぼ同じ。

VS・ベガ



ザンギエフの場合、ボディープレスが決まったらパイルドライバーの繰り返しで勝てる。万一ローリングアタックが来たら、後ろにバックジャンプボディープレスをすると勝てることがある（ローリングが速いときのみ）。
また、リュウ・ケンの場合、ベガを画面の右端に投げ、大の竜巻旋風脚をうつ方法がある。するとベガのすぐ右側に落ちるから、ベガが振り向く前に右に投げが小キック連打で星を出し右に投げ、再び竜巻旋風脚を出すのを繰り返す。タイムが速いのが利点。



始まった瞬間に右にジャンプ。ベガが後ろに下がったら跳び蹴りを決め、竜巻ではめる。

他のキャラのパターンは先月号と同じ。

VS ケン

パーフェクト講座



石井ぜんじ

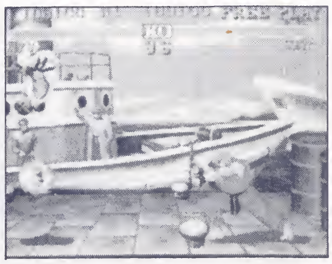
パターンを読んで投げはめだ

基本パターン

ケンはダルシムと同じく、パターンがいろいろあり動きが読みにくい。しかも、突然昇龍拳をうってくるために投げはめがやりにくい。リュウより格段にパーフェクトがとりにくくなっている。
ケンの場合は、パターンを読むことがとても大切だといえる。パターンはケンの体力と時間によって大きく3つのモードに分かれる。

●スタート直後のモード

スタート直後、大きく分けて4つのパターンがある。
スタート直後、ケンが後ろに下がると波動拳を2回必ずうってくる。春麗・ガイル・リュウ・ケンならスタート地点から歩かずに2回ジャンプして飛びこみ投げる。1回めの波動拳をできるだけ速くとびこすのがコツ。ザンギエフの場合は少し歩いてとびこす。
竜巻旋風脚をしてきた時は垂直ジャンプでけり落とす。ほとんど次はもう一回竜巻をしてきて、さらに跳び蹴りを4回してくることが多い。すべて垂直跳び蹴りなどでダメージを与えればKOマークが点灯する。この間、ほとんどスタート地点から動かないのがコツ。また、竜巻旋風脚をよければ次の昇龍拳がくるのでそこを投げてもよい。
いきなり跳び蹴りをしてきたときは、垂直ジャンプげりなどで蹴り返す。また、いきなり昇龍拳を撃ってきたときは、必ず連続して3回撃ってくる。2回めの着地したところを投げよう。
他にマイナーなパターンとして、近づいて2回小の足払いしてきた後、大の足払いをしてくる時がある。このときガイルなら2回の小の足払いをガードした後、大の足払いにくるところをサマーソルトで転がそう。



スタート直後、ケンが波動拳を撃ってきたらとびこしてケンを投げる。

●中盤のモード

この時間帯のモードが一番やりにくい。そのため、スタート直後のモードで敵を1回投げ、投げはめでこのモードをケンに出させないのが有力なパターンだ（ただしケンの場合は一定の確率で昇龍拳をうたれることがあり、投げはめはギャンブル）。
このモードは垂直ジャンプしていたり、遅い波動拳をうってきたりとかなりパターンが読みにくい。跳び蹴りしてきたら確実に大蹴り・大パンチなどで返そう。
たまに立ったまま歩いてくることがあるが、このときは立って中キックで追いはらおう。運がよければ反応して昇龍拳を空振りしてくれる。

●後半のモード

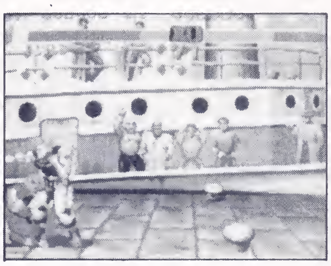
KOランプがつき、音楽が変わるか残り30秒を切るくらいになるとケンは発狂したように大技を連発する。しかし、昇龍拳をよく打ってくるのでそのスキに投げを狙いやすく、やりやすいモードだ。
昇龍拳連発以外には跳び蹴りの連続、竜巻旋風脚の連続、波動拳連打がある。ダメージをくらわないように耐えて昇龍拳を待とう。
投げはめはこのモードの時はやらないほうがよい。投げはめを2回やって音楽が変わったら離れて昇龍拳を待つ。

キャラ別攻略

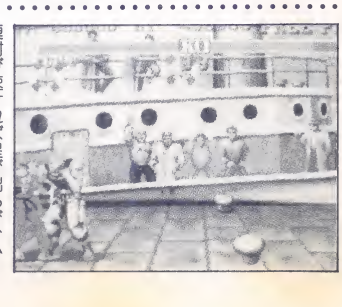
リュウ・春麗・ザンギエフの場合はスタート直後にケンをできるだけ転がし、投げはめを1〜2回する。するとKOランプがつくから昇龍拳を待つ。本田の場合は他のキャラと同じく百裂張り手から跳び蹴りの連続で押す。
その他に、ダルシム・ガイルが他のキャラとやり方が違う。

ガイル

スタート直後に投げかサマーソルトで転がす。転がしたら立って小パンチの連打。するとケンはなぜか立ち上がってきて小パンチをくらってくれる。
パンチが3〜4発入ったらケンがはじかれて少しずつ下がっていく。ここをうまく歩いてさらに2〜3発小パンチを追いうちする。するとケンがピヨピヨになるので投げる。後はもうすでにKOランプがついているので昇龍拳をまつのだ。

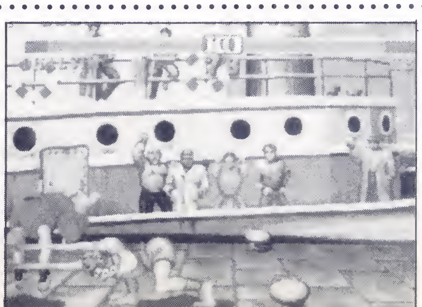


立って小パンチ連打。ケンはしゃがんでいるが、そのうち立ってくるのでくらう。



連射が速ければ星が出るが、少し追いかけるようにしてパンチを連打してもよい。

ダルシム



リュウ・ケンが起き上がる瞬間に大パンチを空振りしておく。

'91夏休み明けにストII別冊が出るぞ!!

ストIIファイターの諸君、気合の入った投稿を待つ!!必笑エピソード、イラスト何でもOK。封書やハガキで大至急「ストII別冊」係まで!!（7月20日締め切り）

'91夏休み明けにストII別冊が出るぞ!!

ストIIファイターの諸君、気合の入った投稿を待つ!!必笑エピソード、イラスト何でもOK。封書やハガキで大至急「ストII別冊」係まで!!（7月20日締め切り）

昇龍拳を連続してうたせるのだが、昇龍拳をうたせたあと投げるパターンが最も早く倒せる。

中パンチに反応させて昇龍拳を出させ、そこを投げる。いったん投げたらケンがころがっている間に大パンチを空振りする。するとケンが起き上がりざまに昇龍拳をうつから、そこを投げる。これを繰り返す。

ケンにパーフェクトで勝つには投げはめを利用して、途中の攻撃をさせないのが近道だ。

VS ダルシム

パーフェクト講座



ダルシムとの戦いは常に間合いとの勝負接近して一気に勝負だ。

基本パターン

ダルシムは手足が長くて容易には近づけない。これがプレイヤーを苦しめている原因である。

そこで、ダルシムの動きを見切って接近することが大事なのである。特に7人目でダルシムが出てきたときは必要な要素だろう。

●大キックモード

スタート直後に多いパターン。大キックをしながら前進してくる。大キックは必ず3回してくるので、3回目に大キックをしたあとで足払いか投げで反撃するのが基本である。ただし、間合いが近いときは大キックがひざ蹴りになってしまう。このときは足払いはできない。

3回攻撃のあとは後ろに下がるのでそこを投げるのもいいだろう。

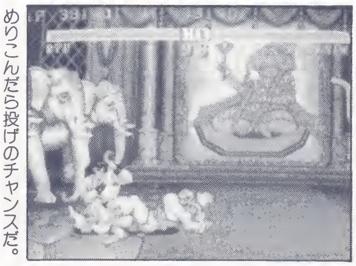
●大パンチモード

2本の手で攻撃してくるのが大パンチ。これも3回連続で攻撃してくる。春麗などなら、パンチのタイミングを見切ってジャンプで近寄り、投げることができる。ジャンプ力のないキャラでは無理。

●スライディングモード

スライディングも3回連続で攻撃してくる。ただし、大と中の場合はスキがないので反撃しないほうがいい。

大スライディングがプレイヤーにめりこむようなら投げ。少し間合いが遠いようなら足払いで反撃するのがいいだろう。


めりこんだら投げのチャンスだ。

●ドリルアタックモード

これは残りタイムや体力により変化し、スタートから残り70秒前後なら頭から突っこんできて大スライディングしてくる。頭をガードして、さらにスライディングをガードしてから投げるのが基本である。

60秒をすぎたあたりから、ドリルアタック後の攻撃が変わってくる。

ドリルアタック3連荘、ドリルアタックからのせっかん&投げなどが多い。さらに、ドリルアタックからのヨガフレイムがある。これは残り30秒を切るくらいから来る。いったんドリル頭突きをガードしてからジャンプで飛びこし、投げを決めるのがよい。


ガードした直後に投げられるが、スライディングをガードしたほうが安全。

キャラ別攻略

リュウ&ケン

1回投げてしまえば確実にハメることができるパターンがある。

まずは投げる。投げは必ずパンチのほう。巴投げや地獄車だと間合いが狂ってしまう。投げた直後にすぐ大の竜巻旋風脚を出す。旋風脚が失敗するようならこのパターンは成功しないので確実に出せるようにしておこう。


投げた直後に旋風脚だ。

旋風脚が終わるころにダルシムは大スライディングをしてくるのでガードする。左で旋風脚を出したら左ガード。右なら右ガード。

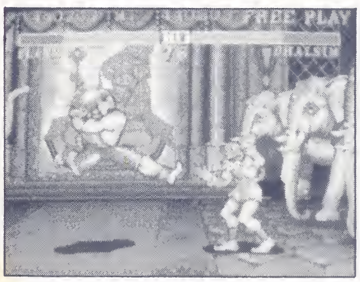
ガードしたら投げる。ガードした方向に投げるのがやりやすい。これを繰り返せばあっけなく倒すことができるだろう。

本田

ダルシムを1回転ばしたら跳び蹴り→百裂張り手の黄金パターンにハメるのがよい。投げたあとは1回ジャンプして間合いをつめてから百裂張り手を出し、スライディングを転ばしたあとは跳び蹴りから入ってハメる。

ブランカ

ブランカの場合は欽ちゃんキックで押すのが圧倒的に楽である。スライディングを大の足払いで倒し、そのあとは欽ちゃんキックの連打だ。ちなみに、跳び蹴りでは当たり判定が小さくて失敗する可能性が大（ピヨピヨにできるけど）。


このくらいの間合いなら斜めジャンプ。

ただ欽ちゃんキックを連打するのではなく、間合いのことも考える。密着するほどの間合いなら真上にジャンプし、少し距離が遠くなった場合は斜めにジャンプする。

ダルシムがジャンプしたら狙って当てるようにする。

春麗

1回投げたら、ダルシムが立ちあがるまで待つ。立ちあがったとほぼ同時にダルシムの方向へジャンプして小キックを出す。うまくいけばダルシムがヨガフレイムを出すので投げてしまう。


しばらく火炎放射器にしてから投げるのはウケ狙い。

基本的にはこれの繰り返しなのだが、ダルシムがジャンプしてしまったりスライディングでかわしたりすることもある。スライディングのとき、間合いが近ければ投げられる。ジャンプしたときは、そのまま小キックを連打しスキを見つけて投げる。

春麗は完全パターンにしにくいのでアドリブが必要。

ガイル

基本的にサマーソルトを使う。スライディングのときは

投げるよりもサマーソルトを当てる。狙うときはスライディング中だ。

ドリルアタックもサマーソルト。ただし、遠くから攻撃してきたときは当たらない場合もあるので間合いの見切りが必要。

自信があるならば、大パンチにもサマーソルトを当ててみるのもいいだろう。



このパンチにサマーソルトを当てられればダルシムは怖くない。

大キックのときは、のびた足にアッパーが当たる。

ザンギエフ

投げるか足払いなどで転ばす。そしてボディープレスの連打でピヨピヨにする。ボディープレスはジャンプで上っていくときに出すのがこつ。



ジャンプした瞬間にボディプレスを出す。

ダルシムがひっくり返るし、投げで反撃されにくいためだ。

ピヨピヨのあとはご自由に。

VS ブランカ
パーフェクト講座



ゴリ押し投げパターンにもっていくまでが勝負だ

基本パターン

ブランカは動きが素早く、不慣れなうちは跳び蹴りやローリングアタックなどに圧倒されがちだ。特に6、7人目に登場するブランカは強敵で、中級者の鬼門とも言える。

しかし正面切って戦うと強いブランカも、1回投げてしまえば先月紹介した「ゴリ押し投げパターン」にはまりやすいという弱点がある。ブランカ攻略は、いかにしてこのはめパターンにもっていくかに尽きると言ってもよい。

まずはブランカのアルゴリズムから見てみよう。

●歩きモード

おもに残り70秒以上かつ残り体力ほぼ2/3以上のときのモード。

ジャンプせずに歩いて近寄り、のび～るパンチ、足払いなどで攻撃して来る。このときは小キックなどで飛び込み、投げからゴリ押しパターンにもっていくのが狙いだ。

ローリングアタックは、自分から離れて後ろに歩き、ある程度右に下がった後に来る。大パンチなどの大技で返すのがベストだが、間に合わなければジャブを連打していてもいいだろう。

これとは別に、回し蹴りや上段パンチなどでブランカの目の前をかすめるように攻撃すると、突然ローリングして来ることもある。空振りするとよくやられるパターンだ。

●ジャンプモード

おもに残り70秒以下または残り体力ほぼ2/3以下のときのモード。

ジャンプで移動し、跳び蹴りからの足払い、のび～るパンチなどの連続攻撃をメインに攻めて来る。

このモードでは跳び蹴りで突っ込んで来るときを狙い、大キックやアッパーなどで攻撃できる。また、近くから跳び蹴りして来たときは、下をくぐって着地後に投げるパターンもかなり有効だ。

ローリングアタックは、ジャンプモード中ではおもに3パターンある。

まず、電撃から突然来るパターン。このケースは来るタイミングがわかりにくいので、ジャンプ連打などでかわす。

次に、しゃがんでにらんでいる状態から来るパターン。これも電撃同様だ。

3つ目が、後ろに2回続けてジャンプしたあとに来るパターン。このときはタイミングを見切りやすいので、大パンチなどで一気にダメージを与えるのがいい。

ただしこのケースは、ジャンプモード中でも残り30秒以下、または残り体力がわずかになったときに限られる。時間や体力が多いときには、このパターンでのローリングは来ないので覚えておこう。

キャラ別攻略

リュウ&ケン

歩きモードのときは引きつけて波動拳が決まりやすい。ジャンプされないように近づくまで待ってから撃つこと。このとき、あらかじめ左に下がっておくとよい。波動拳が当たってピヨピヨになったとき、左に投げればすぐに端に追いつめられるからだ。ここからゴリ押しにもっていく。

これとは別に、跳びひざ蹴りで突っ込む方法もある。突っ込んだあと、投げられる間合いなら右に投げてゴリ押し。届かなければ再び跳びひざ蹴り。

ジャンプモード中は跳び蹴りに対し、遠ければ回し蹴り、近ければアッパーで応戦する。



これぐらい引きつけて波動拳を撃てば、跳び蹴りをくらうことはない。



近距離からの跳び蹴りにはアッパーが超有効。早目に出せば絶対に負けない。

ローリングには波動拳か大パンチで。

ガイル

歩きモード中はしゃがんで小パンチ連打。のび～るパンチや足払いは食らいにくい。または、リュウ・ケン同様小キックで突っ込み、投げに行ってもよい。1度投げたらあとはゴリ押し。

ジャンプモードになったらサマーソルトか下をくぐって投げ。ローリングはサマーソルトで返すのがベストだが、小パンチ連打でも可。

春麗

歩きモード中はジャンプ小キックで飛び込み、そのまま投げてはめる。

ジャンプモードでは足の速さを生かし、下をくぐって投げがいい。ローリングは大パンチで返す。



春麗なら下をくぐって投げがやりやすい。

本田

歩きモードはボディープレスで突っ込んで投げ。そこからしゃがみ小キック→投げのゴリ押しにはめる。

ジャンプモードになったら、近くからの跳び蹴りはチョップで返せる。遠いと食らいやすい。ローリングにはしゃがんで中パンチが確実。

ザンギエフ

歩きモードはボディープレスの連打で右に押す。

'91夏休み明けにストII別冊が出るぞ!!

ストIIファイターの諸君、気合の入った投稿を待つ!!必笑エピソード、イラスト何でもOK。封書やハガキで大至急「ストII別冊」係まで!!（7月20日締め切り）

投げられるようなら投げて、しゃがみ小パンチ→パイルドライバーのゴリ押しにもっていく。
　ジャンプモードになったら、跳び蹴りしようとするブランカに大パンチが入る。ただし、他のキャラより相当離れていないと逆に跳び蹴りをくらう。間合いを開けて待とう。


この程度の間合いをあけて跳び蹴りを待ち、飛んで来たら大パンチ。

　接近戦になったらとりあえずガードに徹する。ブランカの自分を飛び越えるようなジャンプを待ち、下をくぐって投げを狙おう。
　2回ジャンプのあとのローリングは大パンチで返すのがいい。2回ジャンプして着地した直後（ローリングを始めた直後）にボタンを押せばちょうど返せる。遅いと相打ちになる。

ダルシム

　モードに関係なく、中パンチで飛ばせて中キックで攻める。中キックが当たったら、ブランカが着地する直前に次の中パンチを出しておき、1度ガードさせてから再び中パンチで飛ばせる。こうしないとのび〜るパンチを食うことがあるのだ。


ブランカが着地する直前に中パンチを出しておき、着地と同時にガードさせる。その後にもう１度中パンチで飛ばせる。

VS バルログ
パーフェクト講座



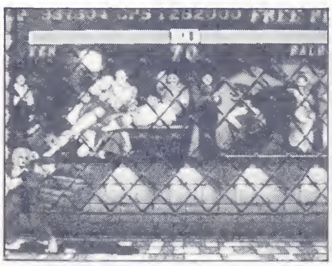
化けの皮をはがしてやる!!
…あら？　ハンサムじゃん

●バルログ…おめーってやつぁーよぉ

　バルログは動きが速くて慣れるまで強い敵といえる。バルログが壁となっている人も多いだろう。

●跳ねモードと投げモード…そして壁…

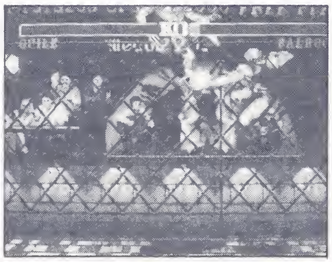
　バルログの動きには2種類あることをまず覚えておいてほしい。
　まずぴょんぴょん跳ねたり三角跳びをしてきたりするモード。これはガードさえきちんとできれば攻撃をくらうことはない。しゃがんでガードして待ち、近くで飛ばれたときだけ立ってガードに素早く切り換える。これで三角跳びを地道に待つわけだ。


上と下のガードをうまく使いわけよう。

　バルログの体力が半分以下、もしくはタイムが残り60くらいになると、いきなり投げにきたり壁にはりついたりするようになる。こうなると強いので、このモードになる暇を与えずに倒すのが望ましい。


突然投げられてしまう。

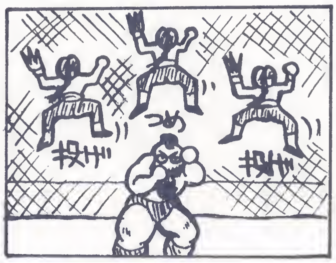
　もし失敗して壁にはりついてしまったときは逃げながらの大パンチか大キックが入る。


パンチを当てた方が気もちいーね（音ガ）。

　ただ、ザンギエフだけはタイミングがシビアで攻撃が入りにくい。その代わりに頭突きが入ることがある。ただ、絶対に入らないときもあるので、そのときはガードしていったん耐えるしかない。
　バルログが壁から飛ぶときは、爪でくるときと投げにくるときの2種類ある。ザンギエフの頭突きは投げにきたときしか入らないのだ。


頭突きは最高やね（音ガ）。

　この見分け方だが、壁に登ったら動かずにいると、自分の真上で止まって跳ぶか、真上から少しずれた位置から跳ぶかしてくる。真上からきたときが爪で、ずれた所からきたときが投げにくる。とはいってもザンギエフ以外は逃げキックか逃げパンチを入れるので見分ける必要はない。

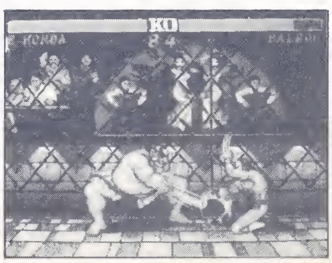


●爪を折って1万点

　次に爪について。
　バルログは手に爪をつけているが、たまにこれが折れることがあることをご存知だろうか。爪が折れると1万点入ってバルログの攻撃力が下がるので、ぜひとも折りたいところだ。
　爪の法則は完全な確率論で、ガードされようが当てようがとにかく攻撃を8回当てる。この時点から攻撃1回につき8分の1の確率で折れるのだ。


右端に見えるのがツメだ。

　実際の取り方は、ブランカ、E・本田、春麗は百裂系で、その他のキャラは小キックや小パンチを地道に当て続けると折れやすい。


たのむから折れてくれ〜。

　予備知識はこのぐらいにして、実際の戦い方に移ろう。

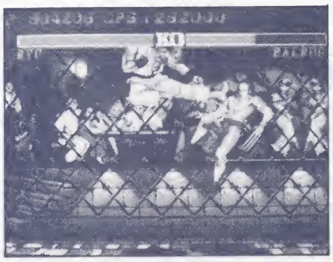
●まぁ、10万点いただきだね

　バルログにはちょっと特殊なはめ技がある。これはバルログがジャンプしやすい性質を利用したもので、ダルシム以外は基本的に同じである。順に説明していこう。

リュウ&ケン

まずしゃがんでガードして三角跳びがくるのを待つ。三角跳びがきたら足払いを入れる。これを3回繰り返したら少し前に出て飛びこんで大キックを出す。ジャンプの最頂点あたりで出し、2発目は1発目より少し遅めに出す。レバーは右上に入れっ放し。
　跳び蹴りを2発決めるとピヨピヨになるので投げて終わり。

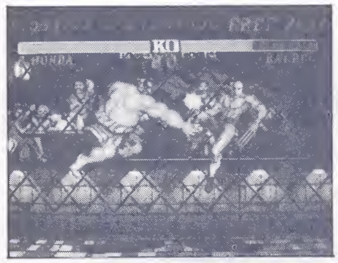

こーやって3回転ばして…。

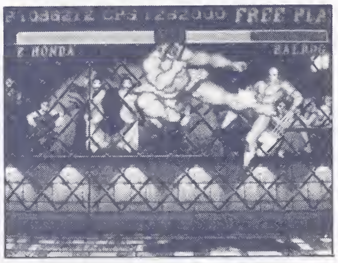

蹴り、蹴り、投げ、はい終わり〜。

まれに3発目も入れないとピヨピヨにならないことがあるので1回余計にジャンプしたほうがいい。

E・本田

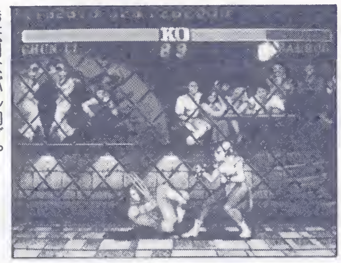
三角跳びに垂直大キックを2回決める。次に三角跳びしてきたら少し下がって飛びこみながら大の張り手。レバーは右上に入れっ放しで大キックを2発入れてピヨピヨにする。2発ともジャンプの最頂点あたりで蹴るのがコツだ。
　あとは投げて終わり。

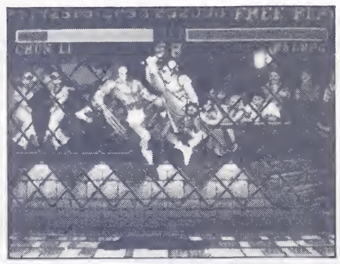

ピターン！


蹴りで押せ〜い。

春麗

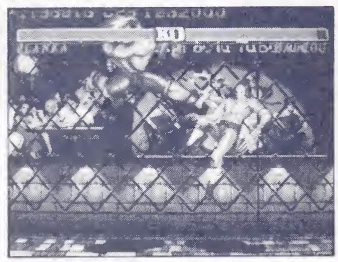
壁際で三角跳びからの小キックでいったんバルログにダメージを与える。着地したらすぐにレバー右上＋大キック。（バルログが降り立つまで）一瞬待って再びレバー右上＋大キック。これを繰り返してピヨピヨを出したら反対側に投げる。バルログに近寄って同じように大蹴りを3回決めて投げれば、はいパーフェクト。

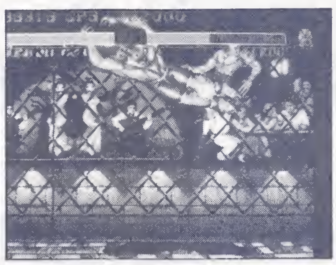

お茶目なバルログ。


でも容赦はしねえぜ、死ねい。

ブランカ

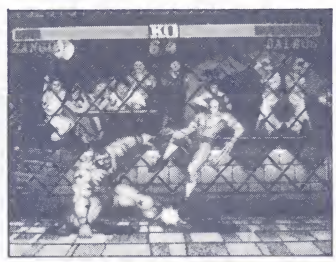
E・本田に少し似ている。三角跳びを垂直大蹴りで3回迎え撃つ。次に三角跳びがきた時に少し下がり、飛びこみながら中キック。レバーを入れっ放しで大キックを当て、着地後ほんの少し待って飛び込み大キック。ピヨピヨが出るので頭突きかひざ蹴りで終わり。


下がって欽ちゃんで入る。


星を出せ〜。

ザンギエフ

三角跳びがきたら立って大パンチを3回当てる。4回目は少し下がって大の足払いで転ばせる。そこで少し前に出て跳び蹴りを2回当ててピヨピヨを出す。キックは遅めに出すのがコツ。また、キックが地上で当たってしまいバルログが転ばないときもあるが、かまわず跳び蹴りを出せば当たってくれる（こともある）。さらに動作が遅れると2回目の跳び蹴りが当たらずにバック転で逃げられることもあるが、すでに性質が変わっているのでスライディングや投げにきたところをボディープレスで押しまくる。
　うまくはまってピヨピヨが出たらスクリュー、もしくは何かの投げをしてボディープレスで終わり。


そりゃあ、転べ〜。


どりゃあ、ヒヨコ出せ〜。

ガイル

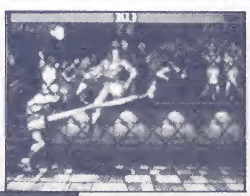
まず左はじに逃げて三角跳びを待つ。そこに大のサマーソルトを当てる。3回当てたら倒れたバルログに近寄ってバルログが立ち上がったと思ったら飛びこんで大キック。跳んだ直後に大キックを出す感じでやるといい。着地後一瞬待って再び大キック。3回大キックを当てるとピヨピヨが出るので投げて終わり。


こんくらいで一瞬待ち…（もう少し前のほうがいいかも）。


跳んだ瞬間蹴りを入れる。

ダルシム

ダルシムに限ってはほかのキャラと倒し方が全く異なる。まずガイルのように左はじで三角跳びを待ち、跳んできたら大キックを当てる。これを2回繰り返す。
　3回目に来たら着地点を狙って大のスライディング。1発決まったら、しゃがんで大キックを連打。これで右はじに行ったとき、ちょうどバルログを倒せる。


こんな感じで2回当てる。


はい、死んで。

'91夏休み明けにストII別冊が出るぞ!!

ストIIファイターの諸君、気合の入った投稿を待つ!!必笑エピソード、イラスト何でもOK。封書やハガキで大至急「ストII別冊」係まで!!（7月20日締め切り）

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出。毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第四弾（7月末日〆切）

1071 **忍**（セガ16A用）……………………**¥6,000 20名**
1072 **イメージファイト**（アイレムM-72用）…………**¥6,000 20名**
1073 **ローリングサンダーII**（ナムコシステムII用）………………**¥10,000 30名**
1074 **残念賞 お買上げ割引券**（¥3000円相当）……**100名**

※セット数は、商品入荷状況により増加します。
※どなたでも申し込み出来ますが、指定の申込書が必要です。
※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!
※第五弾、第六弾……を御期待下さい。

いらっしゃいませ!!

サマーバーゲン中です(6/10〜8/31)
中古基板1000円より 在庫3000枚

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155mm）

- ◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
- ◆2スピーカー（10cmフルレンヂ×2）によるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
- ◆高出力電源（5V 8A）で安定した画像、余裕あるパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付
- ◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
- ◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製 ニュータイプ）
- ◆本体メインコネクターは、キョーワ式
- ◆保守調整は、全て外部より可能
- ◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照）
- ◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、4トリガーのゲームにも対応します。

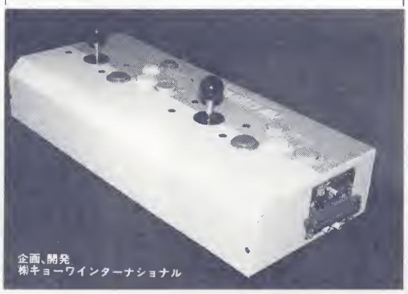
満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- ●Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……………定価34,000円
- ●Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……………定価29,000円
- ●VRタイプ（上記両方の対応）………………定価36,000円

いちばん新しいコントロールBOX ＝ "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵

COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

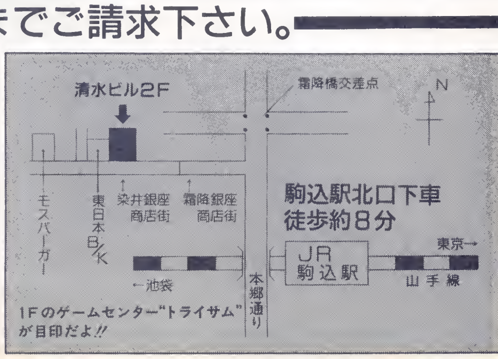
熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F

☎03-3576-1484

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）



ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(8月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ストII・強すぎて困ってる係 行

(8月号)

ストIIについての意見、感想何でも書いてちょうよ!

キリトリ線

ゲーメスト杯ストリートファイターⅡ大会応募票

ストリートファイターⅡ大会に参加を希望します。

左ワク内に郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、性別をご記入ください。選手カード返送の際の宛名となりますので、はっきりと丁寧に書いてください。

□□□-□□

(住所)

様

電話番号	(　　)　ー	年齢	歳	性別	男　女

キリトリ線

ゲーメスト杯ストリートファイターⅡ大会選手カード

氏名、使用キャラクターの第1、第2希望を書いてください。ただし、「リュウ・ケン」を第1希望にする場合、第2希望は必要ありません。

エントリーNo.	氏名

使用キャラクター	
第1希望	
第2希望	

キリトリ線

◆GAMEST◆8月号プレゼント◆

◆86ページのゲーメスト8月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

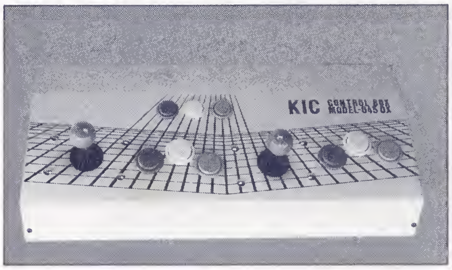
走る㋘屋の愛称は何番ですかいな？	

皆さんに親しまれて10年。㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

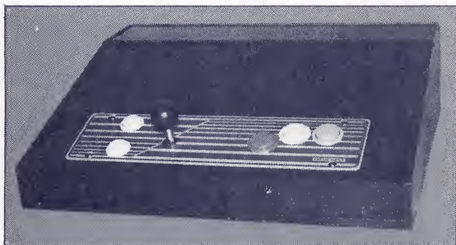
熱いハートを
バックアップ
新企画が続々…



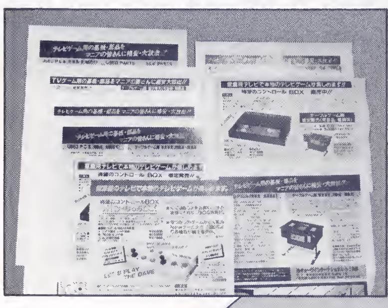
1991年
COMBO AV
発売。



1988年
KIC-045DX
発売。



1986年
コントロールBOX
発売。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告…。

㈱キョーワ インターナショナルのスタッフ一同が精魂込めて製作した自信作!!

必読!1人1冊!!
フリースペース付なので、自分史やオリジナル年表になりますよ!!

限定版 Vol.1(1972〜88年)

＝THE HISTORY OF VIDEO GAMES＝

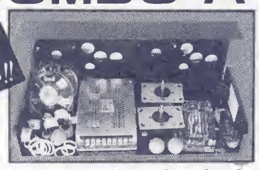
- アーケードゲームの全リスト、メーカー別、発売年月、索引等の一覧表です。
- これ一冊であなたもビデオゲーム博士。

変型A5判　全50頁
価格¥800（税・送料込）
※お申し込みは下記へ。(62円切手×13枚同封の上)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる。

COMBO AV 自作キット

発売記念セール中!!



キューティ鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付

○ケースは穴空け加工済、各パーツをセットしてマニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。
○製作時間は約１時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人におすすめします。
○ＪＡＭＭＡ規格の中間ハーネス自作キットも付いています。
＝ハードに強くなろう。組立てフルキットにチャレンジ!!＝
(図解入りマニュアル、製作ビデオ付)
☆組立てフルキットは各タイプ共、完成品価格の5000円引きです。

※御注文は下記へ書留又は代引でお願いします。

案内資料は無料で送ります。電話、ハガキでお申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナルは、COMBO AV自作キットの通信販売を主に行います。ゲーム基板のお買い求め・お問い合せは、在庫3000枚、各種ロムキット等品数豊富な、創造空間COMBO本店(駒込店)を御利用下さい。

COMBO AVは創造空間COMBO本店以外にも下記にてお求めになれます。

●COMBO AV　取扱販売店●

関東地区
コンボ
☎03-3576-1484
サンカンパニー
☎044-954-9459

中部地区
宇宙堂
☎052-916-1407

関西地区
テクナート
☎06-643-7641

九州地区
パワードサービス
☎092-572-4110

★住所が新しくなりました★

創造空間COMBOチェーン本部
㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

VIMANA

ヴィマナ

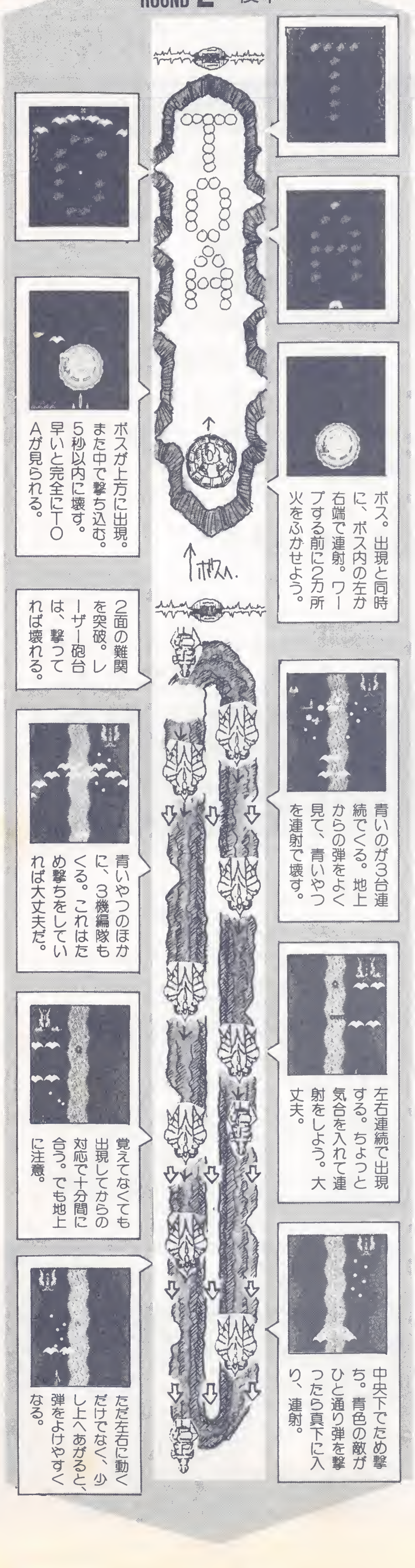
ため撃ちをうまく使い楽な展開にしよう

ずるずる

死んでもスクロールは止まらない。かたい敵が出てくるところで死ぬとおしまい。6面のことを考えると、ボンバーも残しとかないといけないし。しっかり覚えて死なないようにしよう。



ROUND 2 後半



ボス。出現と同時に、ボス内の左か右端で連射。ワープする前に2カ所火をふかせよう。

ボスが上方に出現。また中で撃ち込む。5秒以内に壊す。早いと完全にTOAが見られる。

2面の難関を突破。レーザー砲台は、撃ってれば壊れる。

青いのが3台連続でくる。地上からの弾をよく見て、青いやつを連射で壊す。

青いやつのほかに、3機編隊もくる。これはため撃ちをしていれば大丈夫だ。

左右連続で出現する。ちょっと気合を入れて連射をしよう。大丈夫。

覚えてなくても出現してからの対応で十分間に合う。でも地上に注意。

中央下でため撃ち。青色の敵がひと通り弾を撃ったら真下に入り、連射。

ただ左右に動くだけでなく、少し上へあがると、弾をよけやすくなる。

死ぬところを間違えると復活がとても困難に！

最弱時の装備を思い出してほしい。

まあなんと小さい弾でしょう。そして、目いっぱい気合をためるのに時間のかかることでしょう。

これらを考えるだけでも、復活は難しそうなのに、死んでもスクロールは止まらないので、復活パターンなんてないようなもの。

ボスで死ぬよりは、かたい敵のよく出るところで死ぬほうが、超よけが入ることがあるので難しい。

以上のようなことから、まず死なないようにすることを第一に、攻略をしなければならない。

今回は5面まで攻略する。敵の出現位置、数などはもちろんだが、ここで死んではまずいというところをビシッと書くので、しっかり覚えておいてほしい。

それから、弾の撃ち方だが、1周目はそれほど連射に頼るところも多くないので、ため撃ち中心ですすめたい。ため撃ちのほうが移動しなくてすむので、敵の出現位置を覚えていれば、かなり楽に展開できるはず。

1面のボスなんてあっという間よ、なんていう極悪連射装置がついているのなら話は別だけどね。

マップ付きで5面攻略だ

1周をしようと思ったら、まずノーミスでやるぞと気合を入れてくれ。

このゲーム、死んだときには、復活するためにボンバーを使いながら、パワーアップをしていくことになる。

ボンバー3発もあれば、けっこう先まで進めるので、ショットのパワーアップのほうは、3、4段階まで上げられると思う。しかし、超よけのできるプレイヤーならいざしらず、ボンバーなしでの後半突破は、非常に困難になる。

それにボンバーは、出にくいので、ためられない。

ちなみに、ノーミスで1周したとき、取れるボンバーは、全部で8、9個ぐらい。

私の攻略だと、3面で1発、6面で4発（ノーミス時）なので、まあ、6面に入ったところで4発残っていれば問題なしですね。

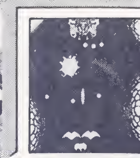
今回の攻略は2面の後半から5面まで。

この攻略でわかってほしいことは、まずかたい敵の出現位置を必ず覚えること。いきなり出て死ぬなんてとこも多いしね。

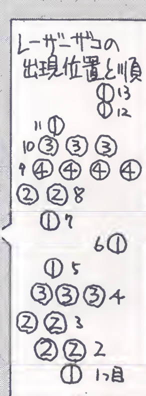
あとは、ため撃ちして進むところと、連射して進むところを覚えること。最小限の移動で敵を倒すようにして、自分に対する負担を軽くしよう。

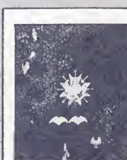
それでは始めましょうか。

ROUND 3 後半

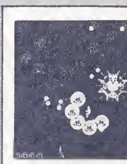


水中からの敵は、連射で。連射していれば、かたいのが出現してもすぐ壊せる。





けっこう下までくるので、それを覚えておき、下で待っていること。



早く壊さないと、無敵状態の敵をつくる。これはやっかいなので速攻で壊そう。



いきなり強敵。中央下で連射して待つ。こいつのまわりにザコをつけさせるな。



とりあえず中央下にいるようにすれば、かなり安全。それと連射だ。



左右から水上の敵。中央でため撃ちをして、撃たれたら上へ動けば簡単によけられる。



かたいのが2台出現。中央下で連射。3連の弾が来たときだけ左右によければ大丈夫。



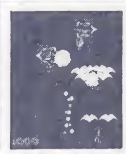
かたいやつの移動も覚えておくとすごく楽になる。アドリブはやはり危ないしね。



地上の妙な敵は、連射でさっさと壊すこと。ため撃ちでもいいけど弾を撃たれるかも…。



吸い込もうとするボス。常にレバーを下に入れて左右によける。速攻で両側を壊す。



左右から水上敵が計5台。ため撃ちを中央下でする。敵の弾は連なってるのでよけやすい。



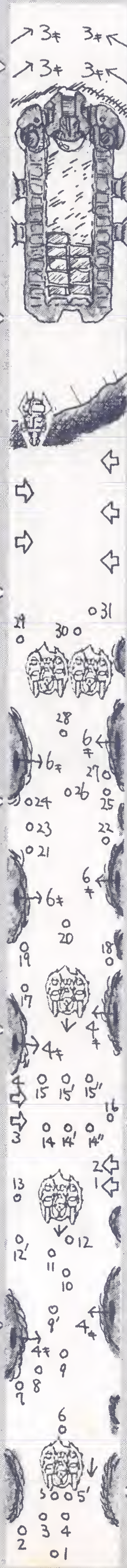
左右の穴から、ザコが同時に出てくる。中央下で連射する。下からのにも注意。



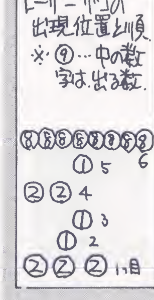
かたい敵のほかに、分裂するやつと、水中からのザコ。ここはため撃ちで進む。

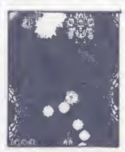


こいつのレーザーは、少し左右どちらかにずれればよける道が見えてくる。



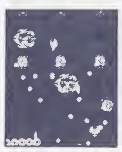
中央からの弾は、一番端まで1回行き、弾の間をあけてから、中央へよける。





かたいやつが2台並んで出現。出現したらボンバー1発。あとは連射だ。

左右の穴からと、水中ザコの同時出現のときは、ため撃ちのほうが安全。



同時に水中から3機ずつ出てくる。ため撃ちで対応する。

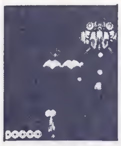


下から左、右と交互に6体、ザコが上へ泳いでいく。パワーアップしていれば中央で大丈夫。

ROUND 4 後半



かたいのが2台。1台ずつ倒す。パーツが離れたら注意する。連射だ。



かたいのが出る。ひたすら撃ち込む。切り離したパーツは、弾をバラまくので逃げる。



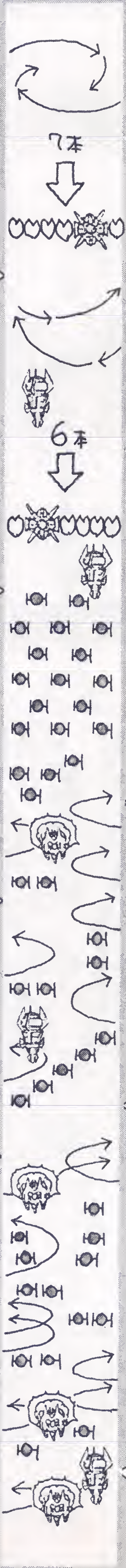
機雷がずらーっと出る。下のほうで連射し、1度に壊さないようにする。



1台だけ左から出たら反対側に行くやつがいるので注意。



非常にのろい弾をバラまく敵出現。出現位置を必ず覚え、押されないように。





かたいのを壊したら中央下でため撃ちで待つ。動きが速いので、一番下にいること。



本体だけが壊せる。中央下でため撃ちで待ち、出現したら撃ち、本体の真下で連射をしよう。



機雷のようなやつは、ため撃ちだと1度に多く壊すことがあるので、連射で撃ち安全に。

中にはゆっくりもどっていくのもいる。こういうやつの弾の間は狭くなるぞ。



必ず交互に出るとはかぎらない。出現と同時に壊そう。ここら辺は連射のほうがいいだろう。

ROUND 4 後半



ボス。最強になっていたら撃たずに逃げる。撃つと撃ち返しがくるからだ。ため撃ちは×。

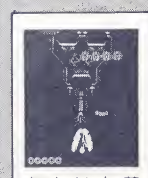




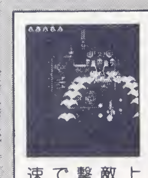
艦のエンジン部分?は、左か右下で連射。あっという間に壊れる。

甲板上のものはなるべく早く壊し、急所の出現まで連射をし続ける。

かたい敵の下に入れなかったときは、近づかず、側面から連射で撃ち込む。



黄色いザコが上から。かたい敵がいないときはため撃ちで一掃する。



上からくるかたい敵は、真正面から撃つ。敵の弾の間で連射だ。砲台は速攻で壊す。



ボスのあとの中継ぎザコ。動きが色々あるがため撃ちで大丈夫だ。

下まで来て反転して帰る敵。中央下でため撃ちだ。壊せないと、星型の弾をバラまく。



また上からザコ。少し行くと、その発射口が3つあるので、ぶっ壊す。



ひたすら連射。かたいやつの出現は覚えて正面で連射。



戦艦の一部も破壊。これに手こずると、敵が倒せず、敵の弾に押されるぞ。



砲台以外にも壊せるところがあるぞ。戦艦のパーツごとの急所を速攻で壊す。

ROUND 5 後半



またかたいのが2台。速攻で1台を壊し、楽な展開にしよう。



柱状の敵。ここは連射で押しまくる。3方向の弾に注意。



砲台のセンサーの輪がいっぱい。触れないように。あまり近いと寄ってくる。



停止する場所を覚える。3方向に弾を撃つので、正面からずれて撃ち込むこと。



ノーミスでいく上での最難関かも。中央下でため撃ち、真横に出るやつだけ注意してよける。





ザコ発射口。重なって撃てるので、発射口の上で連射だ。



出現したらすぐ片側の1台を壊せば楽になる。左右に大きく動け。



センサーを発射する部分を壊したらすぐかたいのが2台。左右に大きく動き、弾を誘導。



今度は右上に。ひたすら連射だ。理想は、弾を撃たせないこと。



かたいのが3台。片側2台の間に入り、短い時間で壊し、残りは、側面から撃ち込む。



両側からザコ。中央下でため撃ち。弾を撃たれたら、少しずつ上へいきよける。



柱状の敵。1本ずつ連射で壊していく。



左から6台ザコ。出現と同時に壊すため、左にはりついて連射だ。



左右から地上の敵、中央下でため撃ちで一掃。しかし弾を撃たれるので、少しずつ上へいく。残りが左側だけになったら左へ寄り連射。



再々度かたいのが2台。撃たれる前に大きくよけておく。





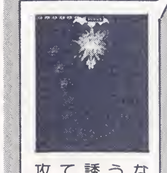
ボス。両側を撃つと砲台が引っ込む。連射で引き込ませ、中央の急所を撃つ。中央下で30%ため撃ちを連射すると、両側を撃てて、中央も撃てる。でも最初に引っ込ませるのがつらい。



なめくじ型の敵のあと、すぐ左からザコ。どれも弾を撃たないうちに壊そう。



発射口は側面から連射していれば安全。出てくる敵も撃てて稼げる。



なめくじのような形の敵。誘導弾を撃ってくるので速攻で壊すこと。



ここの発射口は、次にザコが出るので下で連射する。発射口の正面にいないようにする。

彼こそは真のヒーロー

ウルトラマン

跳び蹴りを習得できれば
君はもう
ウルトラマンだ!

エスコート・イラスト：かる

さて、やって参りました、ウルトラマンの時間です。

先月号の攻略はいかがでしたか?諸般の事情により写真が使えないなどのアクシデント（?）がありましたが、その分、文章には力を入れたつもりです。で、後半ですが、今回も分かりやすく書いていこうと思います。ということで、いってみましょう。

ウルトラマン3つの心得

攻略に入る前に、操作方法と後半の怪獣たちに共通して言える事柄をのべます。

まず、後半で最も多用するのが垂直大ジャンプ跳び蹴り。レバー上+ジャンプで、ウルトラマンが頂点に達する少し前にキックボタンを押し、落ち始めてからレバーで方向の調節をします。落ち始める前からレバーを横に入れてあったりすると、ウルトラマンは横へふっとんでいってしまいます。

次に重要なのが、この跳び蹴りの後の光線技です。

着地後、すぐに光線をだすわけですが、落ちついてボタンを2つ（パンチ+キック）押すだけなので楽ですね。

3つ目は、バク転とバリアです。バク転は怪獣と反対方向の斜め下にレバーを入れる。バリアはレバー下と同時にパンチボタンです。なお、バリアは光線エネルギーを少しだけ消費します。

後半の怪獣には前転（怪獣のいるほうへレバーを斜め下に入れる）と投げ（つかんでからキックボタン）は使いませんので、今回は忘れてしまって結構です。

攻略上、共通する点ですが、ジャミラ(4面)以降、レッドキング以外の怪獣とはすべて垂直大ジャンプキックで戦います。特に、最後の3体（メフィラス星人、ジェロニモン、ゼットン）の時は、少しでも地上にいると攻撃を受けてしまいますので、常に垂直大ジャンプキックを出しているようにしてください。

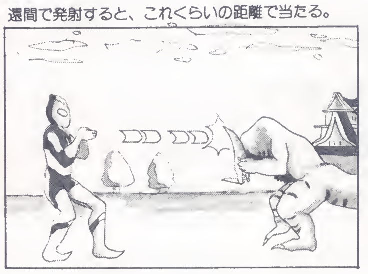
これらのことをよく覚えたら、実際に攻撃に入っていきましょう。

第8話 古代怪獣 ゴモラ

心得でいきなり書き忘れてしまいましたが、垂直大ジャンプキックの練習をするには、7面のアントラー（このゲーム最弱の怪獣）がいいカモです。

本題のゴモラですが、ほとんど5面のテレスドンと同じで、垂直大ジャンプキックに多少ハメづらいかな?という程度です。しかし、ちょっとずつ距離を変えながら繰り出せば絶対にハマります。

それでも無理だ、面倒だ、という人は、光線で戦ってください。エネルギーがたまるまで大ジャンプかバク転で逃げ続け、かなりたまったところでスラッシュ光線（ゲージ一番下、最弱光線）を放ちます。コツは、多少離れた間合いにいて待ち、ゴモラが頭から突進して来た所へ撃ち込むようにする。これでしょう。


遠間で発射すると、これくらいの距離で当たる。

一回や二回かわされても、エネルギーがちゃんとたまっていれば、続けて撃つだけです。

そうしてゴモラの体力がなくなってきたら、光線を撃つピッチを下げ、エネルギーをためながら、少しずつスラッシュ光線をあてるようにするのです。

そして、FINISH。

第9話 宇宙忍者 バルタン星人の復讐

弱いです。ザコです。カモにしてください。

嵐の前の静けさというやつでしょうか。1人目のバルタン星人よりも弱いです。なぜ弱くなっているのか?それは垂直大ジャンプキックが、おもしろいように入るから。たまに反撃してきますが、ここまでこられたあなたなら、大目に見てあげましょう。

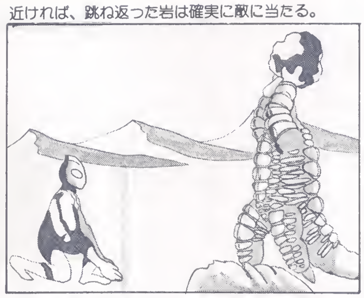
あと、投げ技と光線もきちんと決まります。特に光線は全て当たる（バルタン星人がよけないで立ったままでいる）ので、ウップン晴らしにはもってこいかもしれません。が、いたぶってばかりいないで、とどめはきちんと刺してあげましょう。

第10話 どくろ怪獣 レッドキング

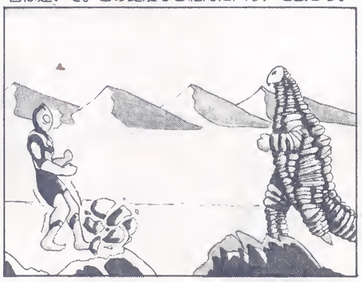
こいつはなかなかの強敵。ヘタをすると、残りの3体（メ

フィラス星人、ジェロニモン、ゼットン）よりも手こずるかもしれません。それはなぜかというと、跳び蹴りパターンが通用しないからなのです。この怪獣には特別のやり方があるので説明しましょう。

まず、動きをよく見ること。岩を投げるときは、振りかぶるので、そのポーズになったらすぐにバリアーを張ります。

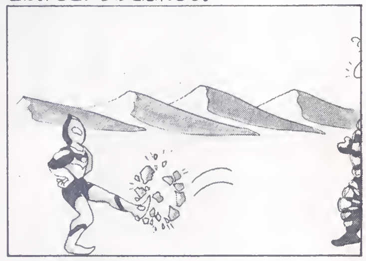

近ければ、跳ね返った岩は確実に敵に当たる。

近ければはね返って岩でレッドキングはダメージを受けることになるのですが、ここが狙い目なのです。レッドキング

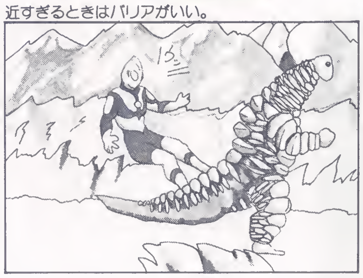

岩は速いぞ。この距離なら絶対にバリアを張ろう。

で終わってる人は、だいたいこの岩に悩まされているようですが、これを逆手にとっての攻撃。一石二鳥とは正にこのこと。

ラウンドスタート直後はエネルギーがなく、バリアを張れないので、岩を投げられたらジャンプで逃げるか、その場に立ったままキックを出します。スタート時の距離ならば、レッドキングが岩を投げると同時にキックボタンを押すことで、岩を蹴り砕くことができるのです。


岩は弾むというのを忘れるな。

さて、次にレッドキングが離れて行った場合、自分も前進、バリアの準備です。途中で気が変わったかのように向かって来たら、即座に小の跳び蹴り（レバー横＋ジャンプ＋キック）を出します。近すぎるとぶつかるかシッポ攻撃を受けてしまうので、そういう時は普通に後退しましょう。


近すぎるときはバリアがいい。

何度も向かって来るときは、どんどん小跳び蹴りを入れて、離れて行くときは、バリアの用意をしつつ、レッドキングに近づき、振りかぶったら（岩を投げようとしたら）バリアを張る、この繰り返しです。

重要なことは、岩をバク転でよけないこと、やたらと光線を使わないことの2つです。

第11話 極悪宇宙人 メフィラス星人

ウルトラマン最大のライバルの出現です。動きはいいわ、光線だすわ、消えるわ、跳び蹴りするわで、投げ技使うわ、その能力は互角以上です。

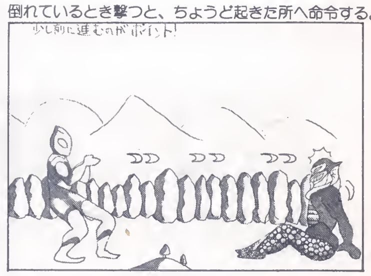
こういうウルトラマンのお株を奪うような悪い奴には、垂直大ジャンプキックをお見舞いしましょう。それも連発でなければいけません。ジャンプボタンは連打しっぱなし。

そうして光線エネルギーがたまってきたら、着地後すぐにスラッシュ光線を放ちます。すぐに、確実に出すためにも、パンチボタンとキックボタンは強めに押しましょう。



正面から堂々と射つと光線で打ち消しにくるが大丈夫。

光線エネルギーに余裕があれば、撃った後少しだけ前に出て、メフィラス星人が立ち上がる前にもう1発スラッシュ光線を発射してください。まだ余裕があれば、また少しだけ前進し、スラッシュ光線を発射します。この繰り返しでエネルギーがなくなるまで光線攻撃でハメてしまうのです。



倒れているとき撃つと、ちょうど起きた所へ命中する。

メフィラス星人の体力が少なくなってきたら、光線は着地後1発のペースに落とし、FINISHが出たら、立ったまま冷静にスペシウム光線に合わせます。時間が1分にきっていれば、エネルギーのたまるスピードも早くなっているので、スラッシュ光線1発分などすぐに埋め合わせできるという寸法です。

スラッシュ光線でFINISH→その場で冷静にFINALへ。落ち着いた者の勝ちです。

第12話 怪獣酋長 ジェロニモン

跳び蹴りです。メフィラス星人のように垂直大ジャンプキックを連発します。

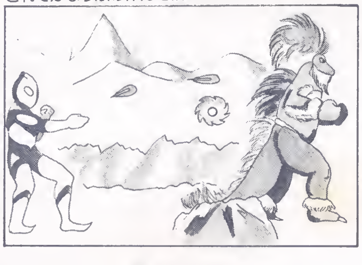
とにかく地上にいてはいけません。口から吐いてくる光線はバリアでこそ防げるものの、バク転ではかわしきれず、ちょっとでも反応が遅れるとたちまち大ダメージを受けてしまいます。



これは1発喰らうな！とにかく地上にいないことだ。

光線エネルギーがたまってきたら、着地後スラッシュ光線を発射。手順はメフィラス星人と同じですが、くれぐれも口からの光線を喰らわないこと。FINISHが出てからのトドメへのつなぎも、メフィラス星人といっしょです。

前記のやり方ではどうもうまくいかないという人は、跳び蹴りをしつづけ、着地後1発のハつ裂き光輪かスペシウム光線に賭けるという手もあります。ジェロニモンが羽をとばそうと後ろを向いた瞬間が狙い目です。相討ち覚悟でいきましょう。ヘタに発射するよりも、このほうが確実です。ちなみに、私は後者（ハつ裂き光輪）でやっています。

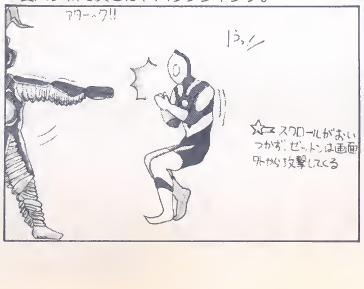

これでかなり敵の体力を減らせる。

垂直大ジャンプキックーあるのみです。

第13話 宇宙恐竜 ゼットン

テレビでは、ウルトラマンを倒してしまった最強にして最後の怪獣です。ゲームになって再び対決の時がやって来ました。あなたはこの強敵を倒せるでしょうか?

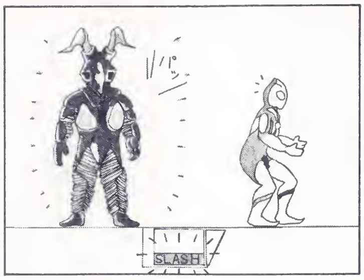
方法は1つ。メフィラス星人、ジェロニモンと同じく、垂直大ジャンプキックを連発するのです。ですが、さすがはゼットン。姿を消してかわしてしまいます。そればかりか、画面外に出現することが何度もあるので、跳び蹴りを連発しているとスクロールが追いつかず、画面外からの攻撃を受けてしまいます。



一度バク転で戻るか、バックジャンプ。

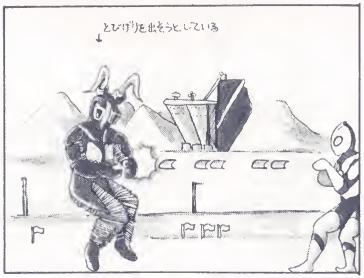
こんなことを繰り返していても、一向にダメージをあたえることなどできません。そこで、垂直大ジャンプキックを出しゼットンが消えたら、スラッシュ光線に合わせて立ったまま待ちます。するとゼットンは必ず後ろに出現するので、ウルトラマンが振り返った直後に光線を放ちます。

必ずスラッシュに合わせておくこと。あせるな！

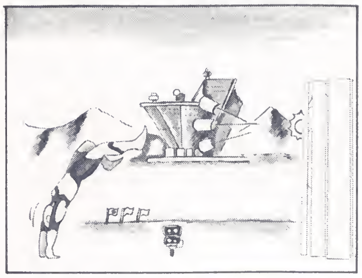


タイミングがバッチリ合えば、ゼットンが飛んだ瞬間か、火の玉を発射しようとした瞬間に見事に命中します。もしもバリアを張られたら、バク転かバリアで回避します。安全性重視なら、スラッシュ光線を発射すると同時にバリアを張っておくか、バク転をしておくといいでしょう。バク転は若干遅めのタイミングがいいです。

向きを変え始めたらボタン（両方）連打だ。



バリアが安全。この後は跳び蹴りの繰り返しだ。



以上の繰り返しですが、多少慣れが必要かもしれません。コツは、ウルトラマンがふり向き終わるのを確認してから光線を発射する、ということです。

垂直大ジャンプキック→スラッシュ光線に合わせて待つ→ゼットンが現れ、ウルトラマンが向きなおったら光線発射→バリアを張るorバク転をする。

そして、最後にFINISH!です。と、ところが？

最後の戦い！

全部書いてしまうとおもしろくないので、ポイントを…といっても、言えるのはせいぜいフェイントに気をつけろ、と、ゼットンが正面を向いてから、という程度のことです。

ここばかりは、ゲームのうまい、ヘタは関係ないと思うので、自分の直感に思いっきり頼ってください。



君はこのコーフンのシーンを観ることができるか？

そして…

ズバッ（？）と決められましたか？エンディングを見ることができた、というのと、直前で敗れるのとではだいぶ違いますからねー。

どうでもいいけど、最後の展開。知ってた人にはバレバレだけど、それでも笑えますね。

ところで皆さんはウルトラマンになりきれましたか？なりきってしまえばクリアは目前（なにせ自分なのだから、手足も同然に扱える）。そうなれば、そこいらの対決型格闘ゲームなんてもう、勝ったも同然でしょう。なぜなら、主人公はウルトラマンにかなう主人公はいないのですから（本当か？）

バカなことを書いてきましたが、このへんで幕を下ろしましょう……THE END。



超燃え！
対戦!!ストリートファイターII



これで気持ちよく勝てる!!

ストリートファイターIIは、対戦プレイのために作られた数少ないゲームだ。
各地で対戦の大会も数多く開かれているらしい。
今回は各キャラの基本的な攻撃のしかたと対処法をかんたんにまとめてみた。

ストIIキャラクター相性表

	ブランカ	ガイル	春麗	リュウ・ケン	ダルシム	本田	ザンギエフ	計
ブランカ		4	4	6	8	6	8	36
ガイル	6		6	5	5	7	8	37
春麗	6	4		4	5	7	6	32
リュウ・ケン	4	5	6		3	7	8	33
ダルシム	2	5	5	7		7	7	33
本田	4	3	3	3	3		7	23
ザンギエフ	2	2	4	2	3	3		16

対戦プレイによる各キャラクターの相性

有利 ↓ 不利

ストリートファイターIIのキャラは、それぞれ組み合わせによって相性が違う。食物連鎖のように、相性が食い合いをしているのだ。

進化の頂点を極めているのがガイル。鉄壁の守りで寄せつけない。平均的に強い。

リュウ・ケンもとても強いが、ダルシムだけには相性が悪い。一方、ダルシムはブランカだけに相性がとても悪いとなっている。ブランカ・春麗は強いが飛び道具がなく、決定打に欠ける。ダルシムの存在が複雑な食物連鎖を生み出しているのだ。

一方、本田・ザンギエフは他のキャラに対して完全に不利だといえる。ただし、これはすべて腕次第で、実力差があると相性がひっくり返ることもあると言っておこう。

ストII食物連鎖図

ガイル
⇩
ダルシム ⟶ リュウ・ケン
↑ ↓
ブランカ ⟵ 春麗
⇩
本田
⇩
ザンギエフ

ハマリからの脱出！

小技→投げパターンの使い方

対コンピューターにも使える小技を入れてから、投げにはめてしまう方法は、対戦でも使える。春麗を相手にしたとき、中パンチからの投げでボコボコにされてしまったことはないだろうか。この技にも欠点はある。対コンピューターのように完璧に決まるわけではないのだ。

まず、小技からの投げの説明をしよう。

とりあえず相手を大の足払いなどでころがす。相手がころがったら起き上がった瞬間に1発小パンチ・小キックなどを入れ、ガードしている最中に投げてしまうというものだ。

対処法を知らないと、1回はまると一気にやられてしまう。

小技投げはめパターンの破り方

小技投げはめパターンは完璧ではない。相手が近づいてくるところを投げ返すことができる。

敵は、こちらをひっくり返した後、小技を入れるためにこちらに近づく。その時がチャンスだ。こちらが立ち上がった瞬間に、敵の方向を向いて投げのボタンを連打する。すると、小技を入れに来る相手を逆に投げ返すことができるのだ。

投げ返さないで小技をガードしてしまうと相手の思うつぼ。ガードがとける前に投げられてしまう。

この返し技があるため、小技投げはめパターンは完璧にはまることはない。

小技投げはめパターンの進化

返し技を知っている相手に対しては、小技を入れるとき、あまり近づけない。そこで、投げられないように少し間をあけて小技を当ててくる。

この小技は投げられないのでガードするしかない。すると、少し歩いて投げにくるか、裏をかいて足払いでころばそうとしてくる。

こうなるともう心理の読み合いになる。どちらかにヤマを張るか、敵の微妙な間合いや動きで見切って対応策を考えないといけない。投げにくると思ったら足払い、足払いに来たらガードだ。 （ぜんじ）

リュウ&ケンで勝つ!! 必殺技を使いこなせ！



必殺技が使いこなせれば、対戦でもかなり強力なキャラだ。レバーのためなどなしに、瞬時に飛び道具である波動拳を撃てる点と、上がっている間は無敵という昇龍拳が大きい。また、小の足払いが連打でき、射程が他のキャラより比較的長い点も、投げに組み合わせる上で有利だ。

基本的な戦法としては、できるだけ敵との距離をあけ、大・小のボタンを取り混ぜて波動拳を連発する。リュウ・ケンには間合いの遠いほうが都合がいい。

波動拳を、敵が斜めジャンプで越えてきたとき、敵の跳びげりが届かない距離ならば、着地点を狙って大の足払いを出すと入りやすい。これに対し、跳びげりが届きそうならとりあえずガードして足払い。昇龍拳が出せるタイミングならガードせずに狙ってみよう。



飛び越えてきたら近寄って大の足払い。



できるだけ離れて小の波動拳を撃つ。

敵がワンステップで自分に届くくらいの近い間合いのときは、波動拳は撃ってはいけない。跳びげりやスライディングを食らうからだ。この点は特に注意する必要がある。

何もせず敵のほうから歩いてきたら、主に大の足払いで追い払って間合いを保つ。

一方、敵が巣に跳びげりで突っ込んで来たら、昇龍拳で返すのがベストだ。アッパーや回しげりでも代用できるが、ブランカや春麗にはけり負けることが多い。昇龍拳を出せない人は、あきらめずに何度も練習しよう。昇龍拳を使えるというだけで、敵はやたらに飛び込んで来られなくなる。威嚇する意味でもあるのだ。リュウ・ケンで対戦に強くなるためには昇龍拳は不可欠だ。

VS リュウ&ケン

力に差がないので心理戦必至。いかに早く敵の波動拳を見切って跳びげりを入れるかの勝負だ。こちらからはフェイント（波動拳を出すフリだけ）などを使い、敵の跳びげ

リュウ・ケンの足払い投げパターン

相手をひっくり返したあと

(リ)小足払い連打⟶(相)⟶ガードしつづける⟶(リ)1～2回小キックを当てて投げ
↘ (相)⟶投げにくるところを投げ返そうとする⟶(リ)そのまま小キック連打

りを誘って昇龍拳を決めよう。

VS E・ホンダ

波動拳で飛ばせて大の足払いのパターンにはまりやすい。小の波動拳が飛び越えにくく効果的。間合いをあけて戦うのが大前提だ。

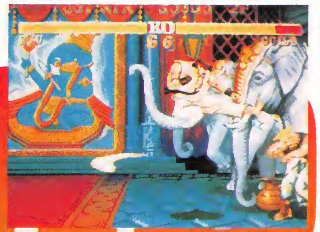
VS 春麗

やたらに波動拳を撃たず、飛び込んで来るのを待って昇龍拳。飛び込んで来なければ中の足払いに専念しよう。大の足払いは出したあとにスキができるので、動きの速い春麗に対しては危険だ。

VS ガイル

間合いが遠いときは波動拳連打でOK。近いときは跳びげりや足払いが怖いので波動拳は撃たず、敵の出方を見る。どんなに追い詰められても、敵がしゃがんでサマーソルトキックの構えを見せているときは、飛び込んではいけない。

反撃のチャンスは敵がソニックブームを撃ったとき。これをジャンプでかわし、跳びげりなどで突っ込もう。ソニックブームを撃った直後はサマーソルトは出せないからだ。ガイルと戦うときは、端に追い詰められないように特に注意すること。


ソニックブームを跳び越えて突っ込む。

VS ザンギエフ

波動拳で飛ばして足払いのパターンにはめる。よけにくいように大小の波動拳を使い分けよう。ダブルラリアートでかわされたら大の足払いを入れる。とにかく距離をあけて戦うことが大切だ。

VS ダルシム

近距離での波動拳はスライディングを食らうため禁物。中間間合いでの戦いは絶対不利なので、ワンチャンスを狙って敵のふところに飛び込むしかない。ダルシムがヨガファイヤーを撃ったスキが狙い目だが、先を見越してジャンプしないとまず返し技を食ってしまう。確率は低いがこれ以外には勝ち目がないだろう。それほど相性の悪い敵だ。


ヨガファイヤーを先読みして跳び込む。

VS ブランカ

遠ければ波動拳から大の足払いを狙う。問題はジャンプせず、歩いて近寄られたとき。波動拳は跳びげりがあるのでダメ。跳びげりで突っ込んでもほぼのび〜るパンチ（下段パンチ）で返される。こちらから手を出せないので、しゃがんで小パンチ連打しながらガードしよう。これならローリングアタックやのび〜るパンチを封じられる。ただし、足払いは射程が長いので注意。

極端に間合いが近ければ、跳びげりや小の竜巻旋風脚の奇襲に出て、着地後足払いや投げを狙ってもいいだろう。

（YOU・A）

春麗で勝つ!! 足元を狙え!

春麗の最も優れている点はスピードだ。どんなに離れていても間合いを一瞬でつめることができ、投げが狙いやすい。

また、投げと見せかけて元キック（しゃがみ大げり）や中キックも有効。相手のクセを読み、投げと大キックを使い分ける。

空中戦はパンチ、小・中キックが強い。パンチの場合はうまく狙えば空中投げを決めることができる。レバーを下に入れて中キックの乗っかりは、ダルシムに有効だ。


しゃがんで大キックの元キックが強い。



うまくなればなるほどよけいなジャンプはしなくなり、相手の足元を攻める。それが春麗だ。

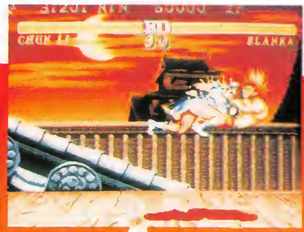
VS リュウ&ケン

昇龍拳の撃てない相手なら、小キックでとびこんで中パンチ→投げか、中パンチ→元キックでかく乱する。昇龍拳が完璧の相手にはなかなかつけこめない。こんな相手には、近くに寄って中・元キックで攻撃する。この時、相手が大の足払いを空振りしたらすかさず投げに行く。

VS ブランカ

ブランカには空中投げがとても有効。飛んでくるのを待っていて、少し遠い間合いから空中で中・大パンチで空中投げを決める（ブランカがキックを出していても決まる）。

また、小キックでとびこんで基本パターンを狙ってもいいが返し技に注意。


ブランカに対しては空中投げを狙おう。

VS ザンギエフ

近づいていって中か大の足払いで攻撃し、ジャンプしてきたら中キックの逃げげりでダメージを与えよう。

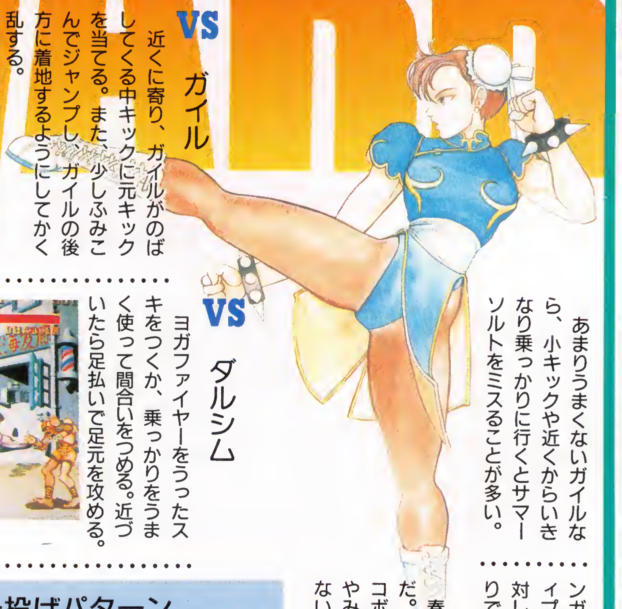
端に追いこまれたら、垂直ジャンプしながらかかと落としをしているとザンギエフはなかなか入ってこられない。


垂直ジャンプでかかと落とし。

VS ガイル

近くに寄り、ガイルがのばしてくる中キックに元キックを当てる。また、少しふみこんでジャンプし、ガイルの後方に着地するようにしてかく乱する。


相手が足払いを出した直後に元キック。



あまりうまくないガイルなら、小キックや近くからいきなり乗っかりに行くとサマーソルトをミスることが多い。

VS ダルシム

ヨガファイヤーをうったスキをつくか、乗っかりをうまく使って間合いをつめる。近づいたら足払いで足元を攻める。


乗っかりは落ちる時が危険。

VS E・本田

元キックや中の足払いでガンガン足元を攻撃する。ボディプレスや跳びげりの攻撃に対して弱いので、中の逃げけりで応戦しつつ投げを狙う。

春麗は足が速く足技も巧みだ。弱いリュウ・ケンならボコボコにできるだろう。ただ、やみくもに突っこむのはよくないと思うぞ。

（ぜんじ）

春麗の中パンチ投げパターン

(春)中パンチかしゃがみ小キック──→(相)ガード──→投げ
↘
(相)投げ返そうとする──→元キック（大の足払い）か中の足払い

∴主に元キックを主体にして攻める

E・本田で勝つ!! さば折りで締め上げろ！



本田の特徴は、キャラで一番の破壊力だろう。その中でも、ローキック（おかまキック）が相手にとっていやらしい攻撃である。立ったままで足元を攻撃できるし、小でも相手をひっくりかえせるのが大きい。

ひっくりかえしたら相手が立ち上がると同時にボディプレスを当てるようにして着地と同時に投げ・締めの攻撃をし、離れると同時に百裂張り手というのが基本パターンだ。

また、対戦においては締め技が範囲が広くて効果的だ。広い順から、さば折り・ひざかかえ・投げである。よって、投げを狙うよりもさば折りのほうがいい。

VS リュウ&ケン

基本パターンにはめるまでがつらい。ローキックは常に小。相手の足払いに合わせられるからだ。

波動拳はよけるかガード。飛びこむときは間合いをつめないとだめ。跳びげりできたときはしゃがんで中パンチがいい。


かなり効果的なしゃがみ中パンチ。


これくらいの間合いなら飛びこめる。

VS 春麗

春麗に対しては地上で戦うと不利なため空中戦になる。空中戦では跳びげりでダメージを与えてからボディプレス以下の基本パターンにはめることになる。

地上戦では相手の中の足払いがガン。その他のしゃがみ攻撃に対してはしゃがんで中パンチで対応できる。

VS ブランカ

ブランカには1回ころがすまでが勝負。跳びげりに対してはガードするしかないが、鉄ちゃんキックならブランカが本田の上にくる位置で大チョップが入る。あとは基本パターンにはまる。


元キックにもしゃがみ中パンチが効く。

VS ザンギエフ

跳びげりで攻撃するのがベター。基本パターンはザンギエフの投げが強すぎるため通じない。ザンギエフの投げの間合いに入らないように飛びげりをする。

VS ガイル

やはり基本パターンにはめるのだが、サマーソルトの体勢からはきつい。ソニックブームを飛びこえるパターンはかなりの見切りが必要。中の足払いを出してきたらしゃがみ大パンチで転がしてはめる。サマーソルトが出せないような相手ならガンガン行ってもよい。


タイミング的にはチョイムズ。

VS ダルシム

かなり相手が悪いが対策がないこともない。相手に接近するためにスーパー頭突きで、間合をつめ百裂張り手を出す。そしてボディプレスで基本パターンにはめるのだが、すべてうまくいった上でのこと。

ヨガファイヤーをあまりうたず、パンチなどでけんせいしてきたらしゃがみ中パンチで応戦する。とても有効だ。


モーションが大きいのでちょっとギャンブルって感じ。

まとめ

本田は受けに回りがちなキャラだが、1回反撃できるとあっというまに勝てるのが強味。でも、キャラの中では弱いほうに入ってしまう。（やまかわ）

E・本田の攻めパターン

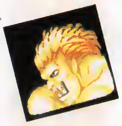
ローキック（ひっくり返る） → 跳びげりor ボディプレス → 投げ／締め（さば折りor ひざかかえ）／投げ失敗（中パンチ）

投げ → ボディプレス

締め → 百裂張り手

投げ失敗（中パンチ） → 百裂張り手

ブランカで勝つ!! 地道に戦えよ！



ブランカの特徴は、ジャンプの速さと打撃力につきる。動きの遅いザンギエフ、本田、ダルシムにはジャンプしながらの攻撃が有効である。

それに対して、動き（足）の速い春麗、ガイル、リュウ&ケンにはジャンプした瞬間にまわりこまれるケースが多いのでジャンプしまくるのは危険。ジャンプするときは、間合いを十分に考えなくてはいけない。むしろ、ジャンプしないで大・中の足払いやしゃがんで大パンチ（のび〜るパンチ）で応戦するほうがよい。

必殺技のローリングアタックはカウンターでくらうとダメージがでかいのでここ一番で出すようにしたい。電撃は相手に悟られるので出さないほうがよい。

相手の小の攻撃からの投げはかみつきで防げる。これを知らないと投げられる一方である。

相手がピヨピヨの状態なら頭突きが一番効果的だろう。

基本的なことはこれぐらいにして対戦相手別に解説していこう。

VS リュウ&ケン

跳びげりできたらのび〜るパンチで打ち落とせる。これが基本だが、間合いが近いときにジャンプされるとまわりこまれたり相撃ちになる場合がある。

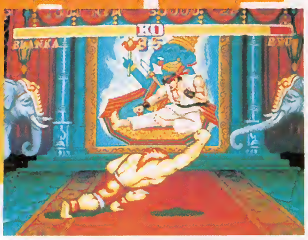
足払いできたら、こちらも中の足払いで応戦する。こちらのほうが足払いは強い。

波動拳はガードするか、波動拳を撃つのを読んで跳びげりに行く。

昇龍拳が出せない人に対してはローリングアタックが有効。

VS E・本田

鉄ちゃんキックで飛びこんで頭突きをくらわすのが基本。投げなどで返される場合はヒット&アウェイに徹すればよい。


跳びげりにはのび〜るパンチが超有効。

VS 春麗

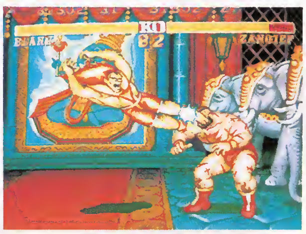
跳びげり（小）で飛びこんできたときは持ち上げパンチか逃げげりで応戦する。のび〜るパンチは相撃ちになる。中の足払いできたときは、こちらも中の足払いで返せるが、元キックは返せないので注意が必要。また、むやみに跳びげりをすると着地点を投げられたりするので注意。

VS ザンギエフ

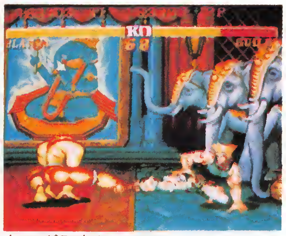
跳びげりのヒット&アウェイでダメージを与えていく。くぐられないようにジャンプするのがコツだ。1回倒されるとヤバい。

VS ガイル

サマーソルトを出す体勢で待たれるといやらしいが、中・大の足払いでけんせいする。相手が中の足払いを出すとダメージを与えられる。ソニッ

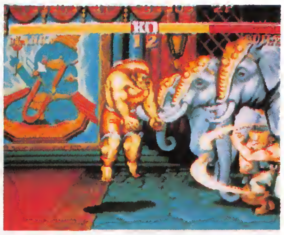

くぐられないようにヒット&アウェイ。

クブームを出すようなら、出すタイミングを読み跳びげりから頭突きで一気に勝負する。



しゃがみ中キックはとても強い。

ガイルにも跳びげりをくぐられて投げられることがあるので注意。



ソニックブームを出してきたらすぐにはサマーソルトは出せない。チャンスだ。

VS ダルシム

相手に接近してしまえば勝ち。跳んで鉄ちゃんキックをしているだけ。間合いをとられないようにジャンプするのがポイント。ガードばかりしているようならかみつく。



近づいてしまえばこっちのもの。

まとめ

ブランカの対戦はスピードが命。とはいえ、返し技を持つ敵にうかつに飛び込まないで地道にダメージを与えていくのが勝利の近道だ。（やまかわ）

ブランカの攻めパターン

① 対リュウ&ケン
(リ)跳びげり →(ブ)しゃがみ大パンチ
(リ)足払い →(ブ)しゃがみ中キック
(リ)波動拳 →(ブ)跳びげり
（間合い近い）

② 対春麗
(春)跳び小キック →(ブ)立って大パンチ
or逃げげり
(春)中の足払い →(ブ)中の足払い
(春)元キック →(ブ)ガード

③ 対ガイル
(ガ)中の足払い →(ブ)しゃがみ中キック
(ガ)しゃがみ小パンチ →しゃがみ大キック
(ガ)ソニックブーム →(ブ)跳びげり

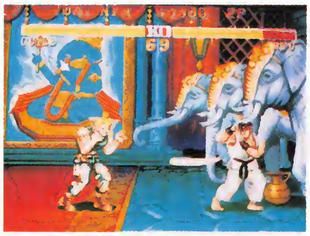
ガイルで勝つ!! スキのない強さだ!



ガイルは対戦で使う場合、各キャラにまんべんなく強く、最強のキャラといえる。待ちパターン、攻めパターンを使い分ければ無敵だ。

待ちパターンはレバーをナナメ下に入れ、たまに中の足払いを出すパターン。もちろん跳んできたらサマーソルトを出す。

攻めパターンはソニックブームを使う。遅いソニックブームをうち、それを追いかけていく。相手がガードしたら、そこを投げか、逆さげり（近くで大キック）を使い分けて相手の裏をかこう。



遅いソニックブームを出し歩いていく。



足元にスキがあったら足払い。



相手が足払いで来たらさかさげり。

VS リュウ&ケン

攻めパターンを使う。中の足払いをガードさせたりソニックブームで徐々に相手を画面の端に追いつめていく。

追いつめたら遅いソニックブームをガードさせ、投げ、逆さげり、足払いを使い分けて攻める。

波動拳を連発されたら間合いを歩いて少しつめ、波動拳が来るなと思ったら中キックでとびこむ。近くに入ってしまえば波動拳を撃とうとしても中キックが入りやすい。

VS E・本田

本田は飛び道具がないので基本的に待ちガイルが崩せない。下手に中キックやソニックブームを出して足元をすくわれなければ負ける相手ではない。

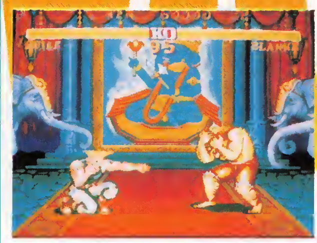
VS 春麗

待ちガイルで戦う。ただし、中キックを元キックでころがそうとするので注意しよう。

また、小キックや乗っかりでとびこまれた場合負けてしまうことがある。これはサマーソルトを出すのが速すぎるため。ぎりぎりまでひきつければ必ずサマーソルトが勝つ。

VS ブランカ

待ちガイルで戦う。ブランカが近い間合いにいるときは、うかつにソニックブームを出さないこと。ジャンプで越えて攻撃される。のび～るパンチを防ぐには小パンチを連打しているのが有効。このとき、中の足払いが当たるのでガイルもたまに中キックを出そう。



小パンチ連打でローリングなどを防ぐ。

VS ザンギエフ

待ちガイルで穴グラに入り、中の足払いで少しずつダメージを与える。うかつに攻めこむと危険だ。

VS ダルシム

攻めガイルの本領発揮だ。ヨガファイヤーを連発してきたらタイミングを見て中キックでとびこむ。リュウ・ケンより足が速いため、間合いがはかりやすいはずだ。

近くに寄れば他のキャラと同じく、ソニックブームをまじえて戦う。ガイルは意外に投げやすく、接近すればダルシムに投げ負けない。



大キックより中キックのほうが当たる。

まとめ

ガイルは鉄壁の守りを誇り、他の相手から文句が出るほどである。ただ、リュウ・ケンやダルシムと戦うには攻めガイルの研究が必要だ。（ぜんじ）

ガイルの攻めパターン

㋕遅いソニックブーム→(相)ガードする→㋕投げる

(相)ガードして足払いで倒そうとする→㋕逆さげり（大キック）

(相)ガードして投げ返そうとする→㋕足払い

ダルシムで勝つ!! 敵を近づけるな



対戦においてダルシムは非常に強いキャラといえる。リーチが長いので、敵に近寄らせないで攻撃できるからだ。ほとんどヨガファイヤーで跳ばせて中キックで攻撃というパターンにはまる。

ただ、天敵といえるのがブランカで、画面端で垂直鉄ちゃんされているだけで手も足も出ないのだ。

春麗の使い手にも苦戦する。しかし、のっかりと元キックにさえ気をつければ、同レベルの相手ならばなんとかなる。

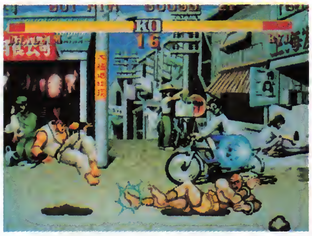
とにかく、対戦の基本は「落ちつく」ことだ。慌てず騒がず、間合いを広げることに専念しよう。

VS リュウ&ケン

ヨガファイヤーで跳ばせて中キック。波動拳を撃たれたら大のスライディングで転ばせる。スライディングの距離

はかなりあるので、画面両端にでもいない限り、大抵決まるのだ。遠くで撃たれたらジャンプでよけつつ、攻撃の用意。間合いをつめようと相手がよってきたら中キックなどで追い払う。

近寄られたら投げを狙ってみよう。



ふっ、バカな奴よ。

VS E・本田

ヨガ・中キックパターンにはまる。しかし、けつやはらできたときは相撃ちになる可能性が大。こういう時は着地点を大パンチで迎え撃つ。

VS 春麗

多分相手は跳び回ると思うが、跳ばれたらガードして投げを狙う。うかつにケリを出すと小キック、乗っかりなどに負けてしまうからだ。乗っかられた時は、ガードして相手が後ろに跳んでいったところを背後からける。



はい、ケリのチャンス。

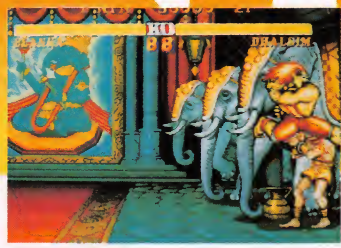
あと怖いのが元キック。すーっと近づいてきてケリを出すと、それをしゃがんでよけつつ元キックをくらうケースがよくある。だから、近づいてきたらパンチを出すのがいいだろう。

VS ブランカ

とにかく近づけないようにするのが基本。

近づかれると本当に厄介だ。ガードしつづけてチャンスを待つ。ガードを続けると少しずつ間合いが離れていくので、やがて欽ちゃんが当たらなくなる。そこで相手は跳び込んでくるのでそこをくぐって投げるのだ。あるいは自分もジャンプして空中でダメージを与える。

ブランカは最初が大事。跳んだと思ったらすぐに中キックを出そう。ジャンプで逃げつつ大キックも使える。



こ、これは、いきなりピンチ。

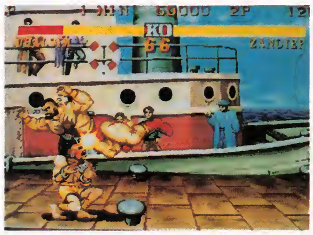
VS ザンギエフ

基本パターンにはまりやすいが、むこうのキックなどと相撃ちになることがある。しかし近づけなければ有利に戦いを運べるだろう。

近づかれたらガードに徹して投げのチャンスを待とう。

VS ガイル

基本的にはリュウ・ケンと同じだが、動きが速い分、ヨガファイヤーで跳んできたときに中キックで返せない場合がある。あとソニックブームをくぐってダメージを与えることもできるが、スキが小さいので撃ったのを確認してからでは遅い。それとなぜか投げまけることも多く、あなどれない敵だ。とにかく近づけないこと。



ザンギを近付かれると非常にやばい。

まとめ

ダルシムの対戦で大切なのは間合い。敵を近づけないことを念頭に戦おう。

（C-LAN）

ダルシムの対リュウパターン

(リ)跳びげり →(ダ)小・中キックで迎えうつ

(リ)波動拳 →(ダ)大のスライディングで波動拳の下をくぐる

(ダ)ヨガファイヤー →(リ)垂直ジャンプでよける

→(ダ)空中を狙って大パンチ

ザンギエフで勝つ!! 難しいけど面白い



ザンギエフは対戦では最も弱いキャラになってしまう。いったん間合いを離されると、容易に入りこめないからだ。そこで、相手の技を先読みしてとびこむことと、間合いを完全に極めることとが必要だ。

いったん近づいてしまえば、ボディプレスや投げ、スクリューパイルドライバーなど圧倒的に有利になる。

基本パターンは、ボディプレスから投げと、ボディプレスから大の足払いを使いわける。また、スクリューはめという荒技も存在する。これは、相手が起き上がる瞬間に小の足払いを入れ、ガードしている間にレバーをガチャガチャ回してスクリューをかけてしまうものだ。完璧に間合いを極めれば投げ返されることはない（スクリューの間合いがとても広いからだ）。



こんなに離れていても余裕で吸いこむ。



レバーはぐるぐる回しパンチ連打。

VS リュウ&ケン

波動拳で押されるととても辛い。相手が波動拳を出すのを見切り、早めに跳びげりか跳びパンチで近づく。

スタート直後くらいの間合なら互角なので無理にジャンプして突っこまず、じわじわプレッシャーをかける。いったん相手をころがしたらボディプレスやスクリューでどとうの攻めだ。

VS E・本田

一番投げが決まりやすい。かなり離れていてもレバーを回してボタンを押すとスクリューに吸いこむ。

VS 春麗

じわじわと近づき、ボディプレスでいきなりとびかかる。いったんボディプレスをガードさせたら連続してボディプレスを出すと春麗は脱出できない。

垂直ジャンプだけしてきたら、春麗が落下している時にとびパンチで突っこむ。タイミングを極めれば必ずはたき落とせる。

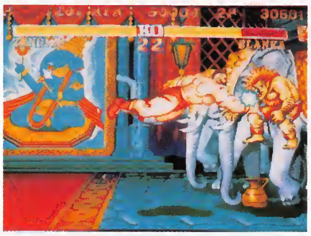
VS ガイル

とても詰んでる組み合わせ。攻めを誘って、スクリューで1発逆転を狙うしかない。ソニックブームをとびこしてダメージを与え、乱戦にもちこむ。

VS ブランカ

相手の動きを見切って、ジャンプの下をくぐって投げる。

また、ブランカと距離が離れていればジャンプの着地点を狙って大パンチでダメージを与えよう。もちろんスキをついてボディプレスパターンにもちこまないと苦しい。



相手が着地寸前にとびパンチで攻める。

VS ダルシム

ヨガファイヤーのタイミングを読んで、ヨガファイヤーを出すところを跳びパンチで入りこむ。また、ボディプレスで相撃ちを狙う。

接近したらひたすらボディプレスの連発でダルシムをはめる。

ザンギエフの接近戦基本パターン

(ザ)ボディプレス →(相)ガードし続ける →(ザ)投げ

↘(相)ガードした後投げ返そうとする →(ザ)大の足払い

∴ヤマを張って2つのパターンを使い分ける

まとめ

ザンギエフは対戦で使うにもとても難しい。しかし、スクリューパイルドライバーが対戦でもとても強いので最高に面白いキャラだ。

（ぜんじ）

には名誉の優勝カップと
ンバイク、2位にはCD
3位ウォークマンと、
待ってるぜ!
レゼント!

8月6日

池袋サンシャインシティ文化会館4Fホール

参加者先着512名

オンシップ!!



出場するか!?

●コスプレ参加も大歓迎!
●㋘屋もプレゼントを用意して出張販売だ!

■応募方法
①ゲーメストに付いているはがき(16頁にある)で申し込んでください。
②締め切りは先着順です。出場者数512名。
③出場キャラクターは第1、第2まで希望を書いてください。
④出場選手には7月20日(消印)選手カードを送ります。発送をもって発表に代えさせていただきます。選手カードが届かなかった人は今回ごめんなさい。
⑤参加費用は1000円です。これは昼食代と通信費です。選手は選手カードといっしょに当日受付に持ってきてください。
⑥申し込みは1人で1回限りです。何枚もはがきを出すと混乱しますのでやめましょう。

リュウまたはケンを使用する人は、第1希望に「リュウ・ケン」と記入してください。この場合、第2希望は必要ありません。

●お問い合わせ ストII大会実行委員会 ☎03(3291)5116

ゲーメスト杯争奪

●優勝者
マウンテ
ラジカセ、
超豪華賞品を揃えて

●参加者全員にストⅡポスタープ

ストⅡチャンピ



●メーカーやゲーメスト編集部との
対戦プレイもあるぞ!

●キャラ別の
部門賞もあるぞ!

◆君は誰で

■ルール

①試合方法はトーナメント方式で行い、優勝までには1回も負けず勝ち抜いていかないといけません。
②準々決勝までは1試合で2本先取したほうが勝ち抜き。準々決勝からは3試合で2試合先取したほうが勝ち抜きとなります。
③試合の前に1回じゃんけんを行い、勝ったほうが1P、2P側の場所を選択できます。同じキャラ同士になった場合は、じゃんけんで勝ったほうが第1希望のキャラを選択でき、負けたほうは第2希望のキャラを選択するかわりに場所の選択をすることができます。
☆第1・第2希望の直前での変更は認めませんので、よく考えて作戦を練った上で応募してください。

主催:月刊ゲーメスト　協賛:(株)カプコン

実況中継
ゲ屋ストⅡ大会!!
まさかのザンギエフ優勝!?



FIGHT!



ストⅡ大会の様子。熱気が伝わってくるでしょう？

全国3000万のストⅡファンのみなさんコンニチハ。平成3年5月18日、ここ神田にある天下一ゲーマーの店「ゲ屋」にて、第1回ストⅡ大会が開催されようとしております！ 解説は私、古葉・美伊知郎がお送りします。

戦いのブタファイヤーは切って落とされた！

参加者は各地から集まった超屈強剛健豪傑強豪ストリートファイターズ20名。どいつもコイツも…もとい、誰も彼も、わしゃあストⅡをやりこんでおるわと言わんばかりの顔つき。その気迫たるや、さながら猛り狂う雲仙岳の火砕流の如し！熱い戦いの予感が、いま確信となってゲ屋に渦巻きはじめております。

対戦のキャラクターですが、応募で人気のあったリュウ・春麗・ガイル・E本田は各3人ずつ、その他のキャラは、それぞれ2人ずつ選出しました。

CHAMPION!



彼が優勝者のザンギエフ。

ラウン…ワン！ファイッ！

まずトーナメント戦で20名から5名にしぼらなければなりません。この時点ですでにリュウ、ケン、ダルシム、ブランカ、E本田が全滅。

残ったのは春麗Ⅰ、春麗Ⅱ、春麗Ⅲ、ザンギエフ、ガイル。春麗が全員勝ち残っているのは納得いくとしても、なぜザン…。

さて、決勝は5人の総当たり戦になります。

ザンギエフvs春麗

嵐が大地をけずる大決戦、ゲ屋杯ストⅡ大会もいきなり大詰め！

我々の予想を裏切り連勝を続ける謎のザンギエフ、対するは春麗3人衆最後の生き残り！

第1話「棒涸らしの春麗」

…一瞬、ゲ屋から一切の音が消え、筐体から声が響く。

「ラウーンワン！ファイッ！」

おおーッと！ゴングと同時に春麗がラッシュ！自慢のウヒューな腰と、ムッシュムラムラな脚で空を舞う春麗！ザンギエフの足払いをヒラリとかわし、かかと落とし！すかさず百裂キックの雨あられ！

あーッと！いきなりザンギエフが反撃に出た——ッ！

（つづく）

第2話「投げよザンちゃん」

ライフが1cmしか残っていないザンギエフ、せまりくる青い中国産大竜巻に極一瞬のスキを見た！

「うりゃ」

おお——ッと！ザンギエフのちゃぶ台返し（ショルダースルー）が決まった——ッ！

形勢逆転！ボディプレスからすかさずパワーボム！

「あ——————ッ」

決まりました！もうだめかと思われたソビエト野郎！起死回生の大逆転！強敵春麗Ⅲを地に沈めました——ッ！

（ゴング音）

優勝者インタビュー

（多少脚色アリ）



優勝おめでとうございます。ザンギエフ使いのアナタ、お名前は？

「猪又です」

猪又さん、ほとんど全試合をラウンド3まで持ちこしてましたがあれは演出ですか？

「いやー苦戦しただけです」

猪又さん、体つきがザンギエフしてますね。

「ペットが飼い主に似たんですよ。逆かな？」

それにしても強いですね。どこぞのハイスコアラーさんですか？

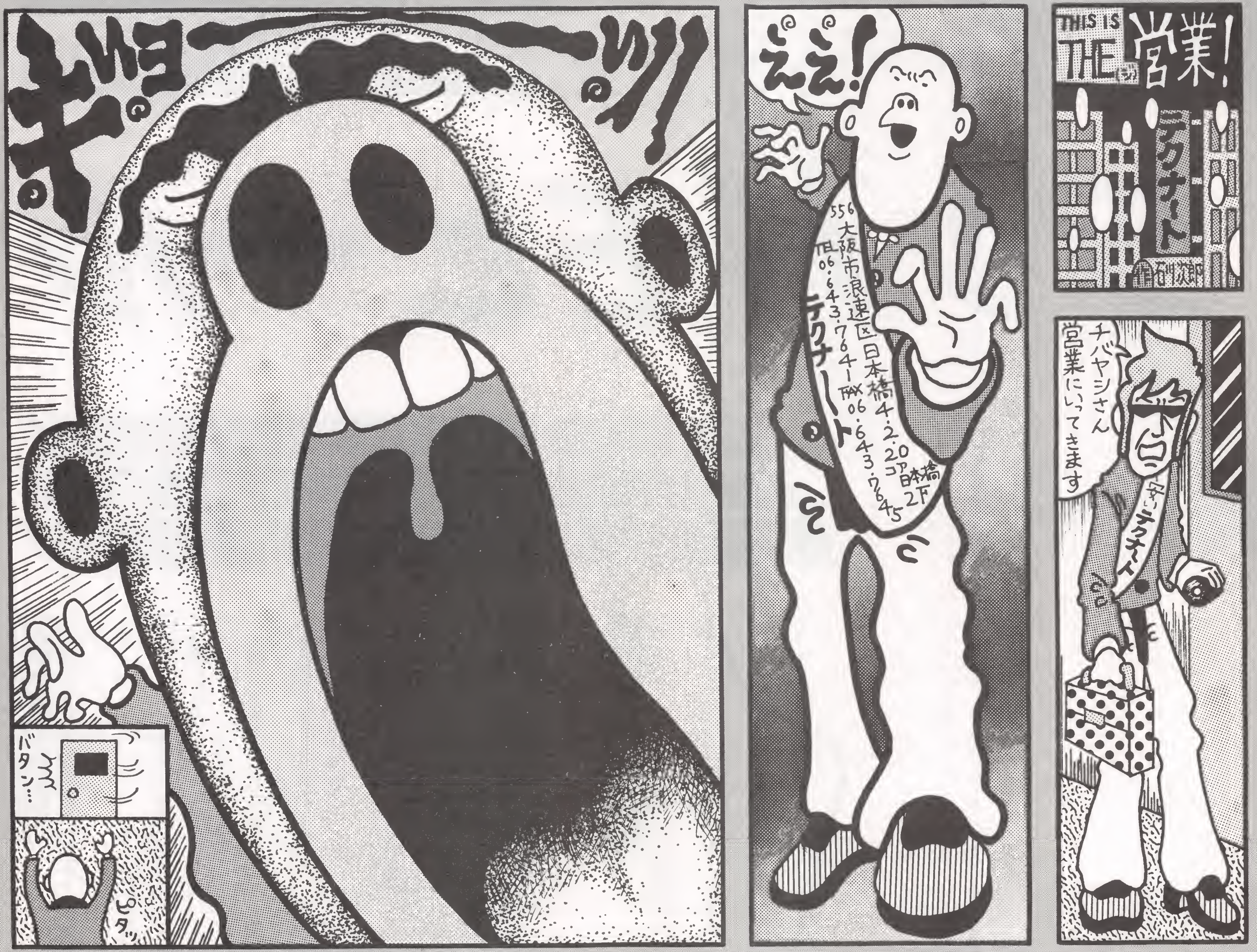
「いえ別に」

そうなんですか。はい、それでは記念撮影です。ザンギエフのマネしてくださいね。

ハイ、チーズ！カシャー！（完）



大会のあとに、編集長の模範プレイ（途中で用事ができたけど）があったりしました。

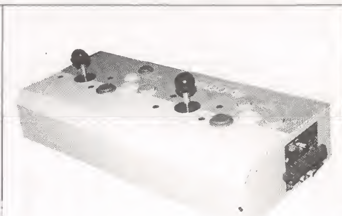


ゲームに金縛り!!



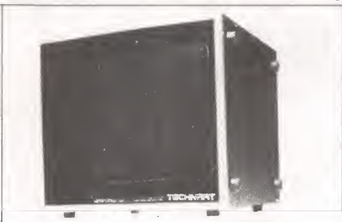
コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz) が使えます。¥29,000
Cタイプ：A+Bの機能で¥38,000



COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000



NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック　サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大　縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00〜PM8：00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫／　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで／

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります／

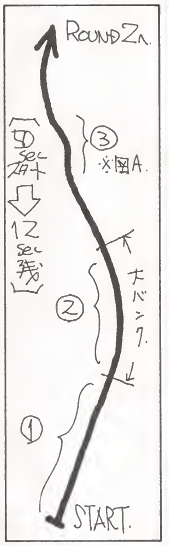
ギャラリーくぎづけ!!
究極の一歩手前の45秒残しにチャレンジだ!!

ラッドモビール

ずるずる

今回の攻略を読み、コースを90％覚え、50秒スタートでプレイしたとき、完璧に走れれば楽に50秒は残るはず。1回クラッシュの10回接触ぐらいなら40秒も難しくはないぞ！

ROUND 1 スピードを殺さないように直線的に走れ



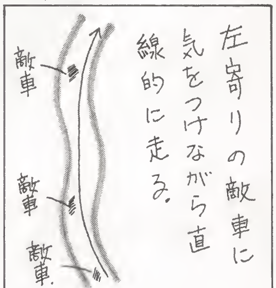
今回の攻略の読み方であるが、通しマップの道路のわきに番号がつけてあるので、それと、文章の番号を照らし合わせてもらいたい。

それではROUND1から。

①スタートしたら2本ある車線のうち、左の1本に左前輪をのせるように走る。するとよけずに真っすぐ走れる。

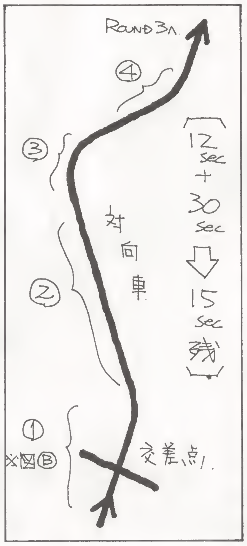
②バンクになっている一番インを走る。これは173km／hで走るためだ。

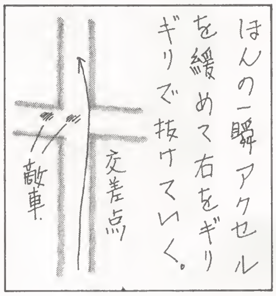
③図を見てほしい。



④坂を登ってすぐ降りる。降りたところでインに入れるように、少し右寄りに走る。

ROUND 2 左カーブはすべて対向車のインに入るぞ





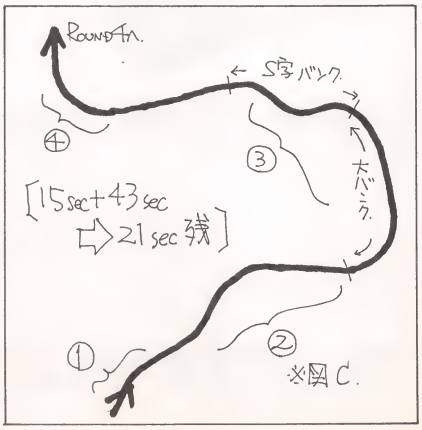
①図を見てほしい。

②微妙にライン合わせをして中央を走ればぶつからない。

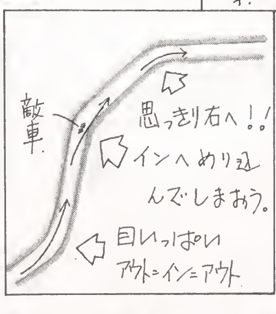
③ライバル車が敵車を抜こうとしている。ここは2台まとめてインから抜いていく。

④ここのカーブでは、対向車が2台出る。1台目は全速でインを抜け、2台目は、手前でアクセルを緩めてインをキープしつつ抜けていく。

ROUND 3 バンクの連続は、ミドルをキープするぞ



①全速で直線的に走っていく。

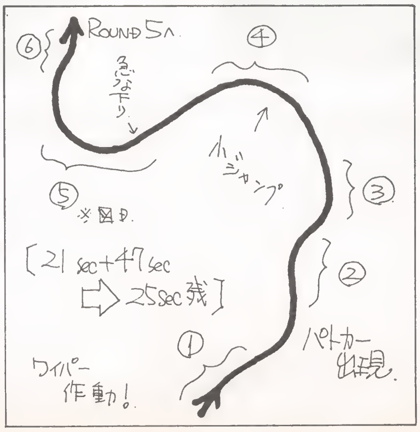


②図を見てほしい。

③バンクカーブが連続。ミドルをキープできれば全速で走れる。もしアウトの車にぶつかりそうになったらアクセルを緩めれば大丈夫なはず。

④90という看板が右にあるので、これを過ぎたらアクセル半分OFFにし、ミドルを走る。ライバル車を抜いたら一気にインへ、アクセル全開。

ROUND 4 滑りやすいので、小刻みに操作すること

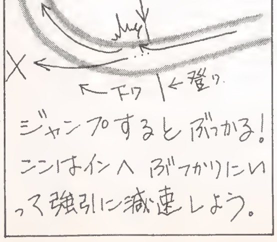


①アウト=イン=アウト。アクセル全開でブレーキを0.5秒踏み抜けていく。

②アクセルOFFでフルブレーキを完了させてから入る。

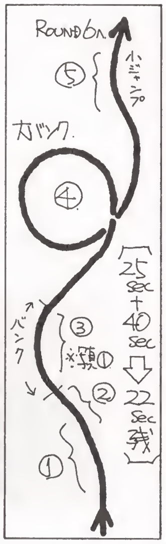
③敵車がインに。これのさらにインを抜けていくぞ。

④1回小ジャンプするので、



その前に少しインへ切り込む。⑤図を見てほしい。⑥タイミングを合わせて、右側から一気に左のインへ。

ROUND 5
確実なコントロールで、インギリギリへ

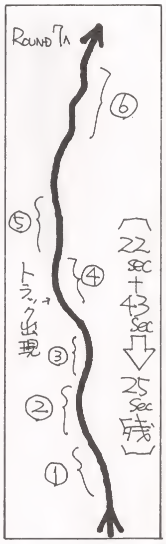


①1台インに。こいつのインを抜けてく。ミドルから入る。②3台並んでいる。ここも一番インを抜けていく。怖い。③写真を見てほしい。④全速だとさすがにずっとインをキープできないので、途中からアクセルを調節する。⑤右へ小カーブだが、ジャンプするので、小刻みにインへ切り込み、インをキープする。



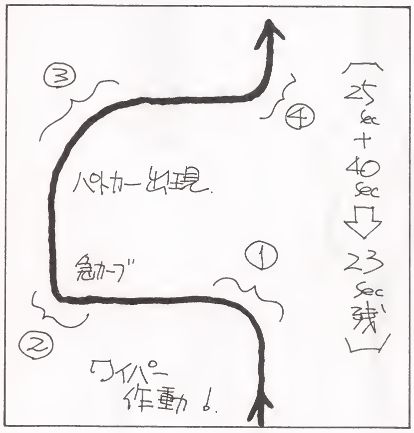
インの内側は水たまり。バンクになってる一番インを走れば大丈夫。

ROUND 6
左側に恐れず対向車のインを爆走するぞ



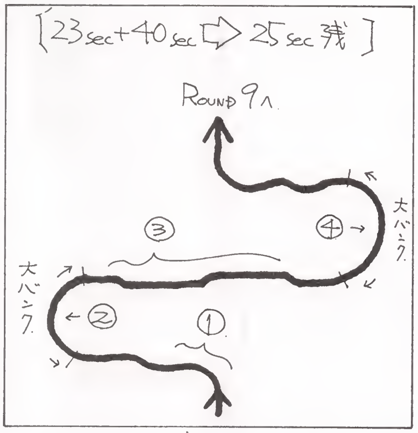
①③⑤この3つの左カーブでは必ず対向車が出る。3つとも対向車のインを走る。アウト=イン=アウトで走ろう。②わざとタイヤを鳴らしながら敵車をインから抜いていく。④トラック2台。ここのイン抜きは楽だと思う。⑥細かいS字の連続。ここは直線的に走る。

ROUND7
急カーブでは確実に減速してから進入だ



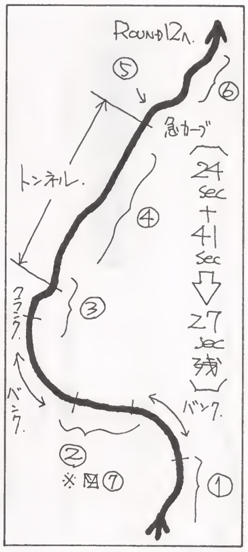
①アクセル全開ブレーキONのままカーブを抜けていく。②50m手前?でアクセルOFFのフルブレーキ。一気にハンドルを切る。ぶつかるな。③全速で、小刻みに操作してインをキープして走る。④ここもアクセルONのまま走り抜ける。

ROUND8
アクセルのコントロールで切り抜けよう



①アクセル半分でインをキープして走っていく。②ミドルからビシッと入れば全速で走り抜けられる。③左右にずれる直線。スピードをロスしないように走る。④後半で少しきつくなるので、中間へ来たら少しアクセルを緩めて走る。⑤バンクが終わったらすぐ右、左とカーブがあるので忘れないこと。ガンガンと曲がる。

ROUND9
カーブではしっかりインをキープし走る



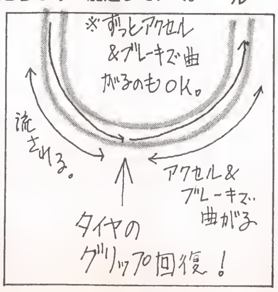
①アウトから右カーブに入る。②2つ目以降のカーブでは、アクセル全開ブレーキONでスピードを殺しインを走る。③少しずつ右から左へずれる。④キュッと少し曲がるので、合わせてキュッと曲がる。⑤インからトラックを抜いたあと、事故車が出るので、それのすぐ右横を抜け、その前にいる敵車をインから抜く。⑥アクセルOFFで思いっきりブレーキし、ゆっくり加速して抜けていく。

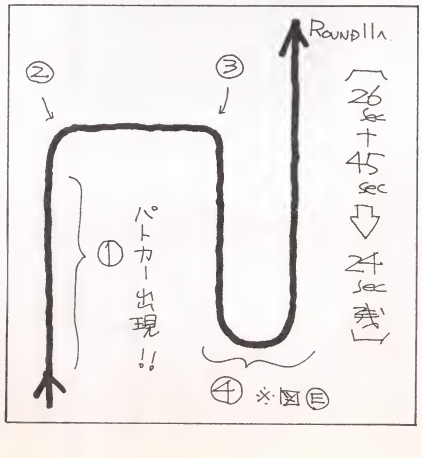
ROUND 10
かなり手前で減速を完了して進入するぞ

①阻止するパトカーは、最小限の操作で左右によけて抜く。②アクセル、ブレーキ両方ONでインをキープする。③100m手前?でアクセルOFFのフルブレーキで0km/h以下にし、抜ける。④図を見てほしい。



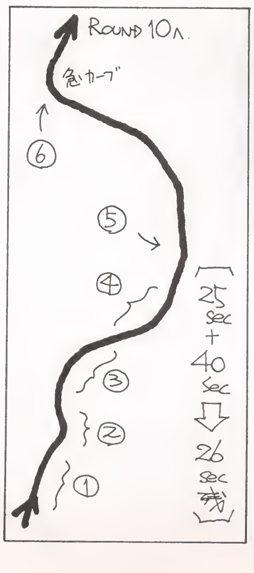
かなり前でフルブレーキ。中間を過ぎたら少しずつ加速していく。



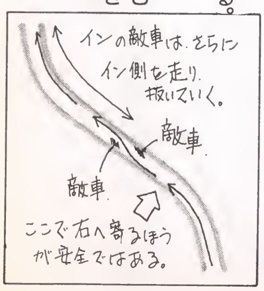


ここで半分終了。理想は25秒以上残すこと。多少ミスしても20秒は残さないとね。

ROUND 11
執拗にインを攻めていく。ギリギリでね

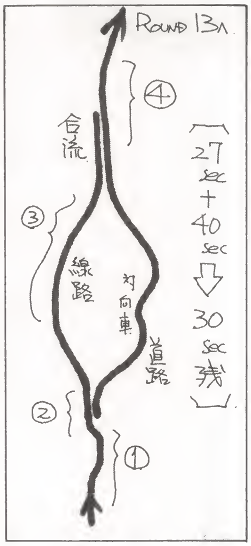


①暗いので覚えておく。右、左と、インをキープして走る。②図を見てほしい。③右、左のクランクがある。進入前にアクセルブレーキONにし、クランク半分まできたらブレーキOFFにする。



④なめらかにインからインへ走り抜けていく。
⑤全速のまま、左側から一気にインへ飛び込む。
⑥中央に敵車がいるので、アウト=イン=アウトでかわす。

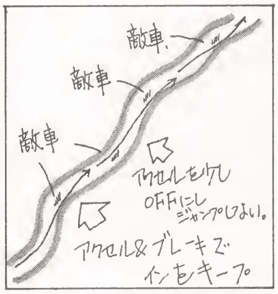
ROUND 12 緩いカーブはギリギリまでインに寄ろう



①次のカーブとの間が短いので、それに気をつけること。
②左の線路へ！
③左、右と長いカーブなので、少しでもインをついて走る。
次の左カーブは少しきついので小刻みコントロールする。
④合流するところ。できるだけ直線的に車線変更する。

ROUND 13 なかなか陰険なコース。それでもインだ



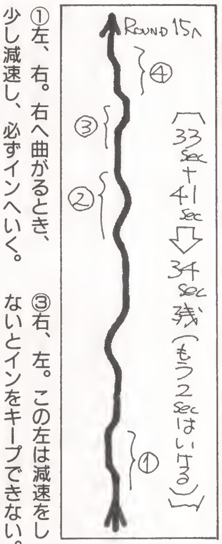




フルブレーキは短くて大丈夫。あとはスピードコントロールで。

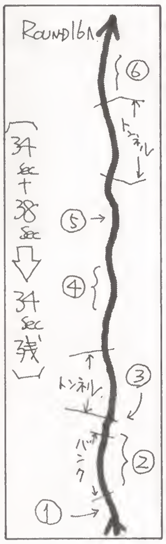
①図を見てほしい。
②長い左カーブに入る前でジャンプするとインに入れないので、その前のカーブでわざとタイヤをすべらせ減速し、ジャンプしないようにする。
③アクセルを少しずつ緩めていき、インをキープする。
④アクセルOFFのブレーキで進入。徐々に加速し抜ける。
⑤少し右に曲がるとき、急減速するやつがいるので、それに注意して走る。

ROUND 14 完璧に覚えること。ノーミスが必須だぞ



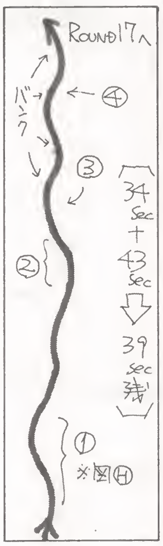
①左、右。右へ曲がるとき、少し減速し、必ずインへいく。
②ここは覚えないとインに入れない。インからインへわたるように走る。
③右、左。この左は減速をしないとインをキープできない。
④きついカーブが連続するので、インを走る。でないと中央付近の敵車にぶつかる。

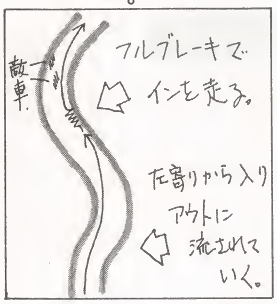
ROUND 15 気持ちよくインからインを走り抜けよう



①少しアクセルをOFFにしてアウト=イン=アウト。
②インの壁との境目がはっきりしないので、あまり無理にインをつかずに走る。
③トンネルに入る前。敵車のインをついていく。
④ここも敵車のインをつく。
⑤トラックたちのさらにインを走る。少しつらいぞ。
⑥ここで急減速してくるのがいるので、敵車の同一ライン上を走らないようにすること。

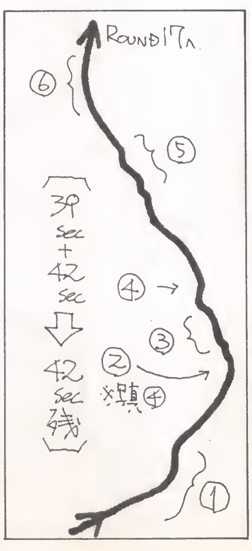
ROUND 16 前半のカーブ地帯でのロスは許されない





①図を見てほしい。
②少しきつい左カーブ。タイヤを鳴らして強引にインへ。
③ここから4つバンクカーブが続く。どのカーブもバンクになっている一番イン(下側)を走りまくる。
④このバンクカーブを抜けるとき、1台追い抜く。その時、バックミラーでちゃんと抜いたか確認すること。

ROUND 17 高速での切り返しは反射神経に頼るしか



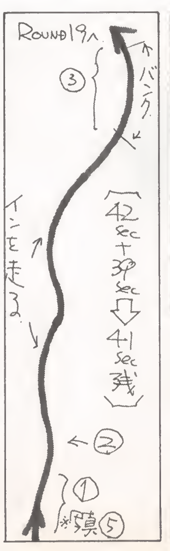
①アクセルを少し緩めてアウトから一気にインに入る。
②手前からアクセルブレーキONで次のカーブでまでいく。



アクセルとブレーキ両方ONでインをキープして走っていく。

③小さいのが連続。軽快にイン、イン、インと走ろう。
④左側に黄色く光る建物が見えたら反対側のインへいく。
⑤森が見えたら右寄りから入り、下りになったら左にいく。
⑥インをキープするために、小刻みにハンドルを切る。

ROUND 18 微妙なハンドル操作で右カーブを抜ける

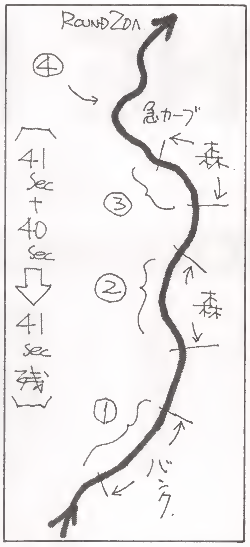


①ベストなのは、インにいる敵車のインに入ること。こじりを使って、インへ。
②アクセル全開でブレーキを踏んで調節してインを走る。
③敵車が続々と出てくるのでぶつからないこと。
④バンクカーブに入ったらしっかりハンドル操作をし、敵車のいないラインを走る。ここでまた急減速してくるのがいるので、前方に注意。



グリップしたときに敵車のインに入るようにタイミングをとる。

ROUND 19 急にグリップする感覚を覚え、走ること

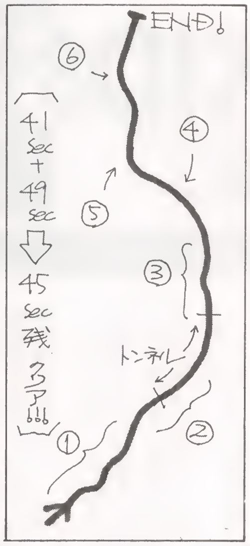


①バンクの緩いカーブ。ここも例にもれず、バンクになっている一番インを走る。
②悪路で滑りやすい。カウンターをあてて走ること。
③左カーブ。アウトから一気に左に曲がり、タイヤのグリップがもどったらハンドルをもどす。
④少しアクセルを緩めてアウトから入る。ぶつからないようにする。かする程度なら大丈夫。



アウトから一気にインへ切り込む。グリップがもどるときに注意。

ROUND 20 今までの総復習のステージ。もう楽勝?



①幅広の道路なので、無理にインへいかず直線的に走る。
②右から左へ変わる。できるだけ直線的に走る。
③トンネルを出たら少し右に寄り、次の左カーブをアウトから入る。すぐ右カーブになる。このときインにいかず、ミドルまで曲がったところでハンドルをもどし、真っすぐ走る。
④ハンドルを小刻みに操作し、インをキープする。
⑤敵車のスピードに合わせて曲がっていく。
⑥アクセルブレーキONでインをキープしていく。

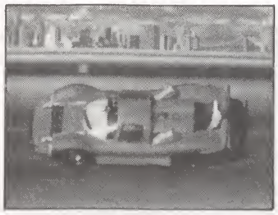
これがエンディングだ!!

近道なしでクリアすれば(1コインで)真のエンディング(字が違うだけ)が見られる。長い20ステージを走ってきて、1コインクリアはうれしいんだけど、すごくあっさりしたエンディングなので少々物足らない気分になるがね。

これから先はどうする?

もっともっとラインを工夫していけば60秒残しもできるのではと思っている(まだまだ甘いと思っているので)。増刊のほうの仕事で忙しくて4月中旬ごろにできたパターンを少ししか改良できなかったのが残念。時間ができれば60秒残しにチャレンジしてみます。

私のベストは5月初旬のころで52秒残せた(実は全国TOPより上だったりする)。ハイスコアラーのみんな、がんばらにゃ〜いかんぞ!!







見た目とウラハラに手ごわい正統派アクション

THE NINJA KIDS（ニンジャキッズ）

©TAITO CORP.



資料をまじえて前半戦の攻略だ

by かる　協力:J.O　H.Y ONE　霜田"ブラッディー"和人

人形たちを使ったコミカルなアクションゲーム、「ニンジャキッズ」。今月から攻略に入っていきます。

発売されてから1カ月ほどたっているので、もう攻略済みの人も多いと思います。そこで、ポイント、ポイントを押さえたかたちで進めていこうと思います。

時は来たれり…

ストーリーは、6月号で紹介済みですが、ここでもう一度紹介しましょう。

時は世紀末、人形たちが平和に暮らしている世界に危機がおとずれた。悪魔復活を願う一味が、街を占領してしまったのだ。

それを知った忍者の血を引く人形師は、4体の忍者人形を作成し、悪魔の復活を阻止せんと、人形の街に送り込んだのだった。


さぁ！行くのだ！我が息子たちよ!!と言ったかどうかは？

ここに、忍者KIDSの戦いが始まった…。

操作方法

これも紹介済みですが、再び説明しましょう。

8方向レバー一本と攻撃・ジャンプの2ボタンで操作します。

レバーを同じ方向に2回連続して入れると、側転アタック（青忍はスライド斬り）が可能で、縦横の4方向に実行できます。


これが使える無影斬。でも慣れれば普通に戦ったほうが楽。

攻撃ボタンをたたくことで攻撃可能ですが、敵との距離、およびボタンを押した回数で攻撃のパターンが変わります。


けっこう様々な攻撃パターンがある。やっぱり衝撃波強し。

ジャンプボタンは、長く押しているとロングジャンプを


これがジャンプ斬り。自分と敵の影を見て攻撃しよう。

出すことができ、ジャンプ中に攻撃ボタンを押すことで、空中アタックをかけることができます。

そのほかに、巻物を持っている時に攻撃とジャンプの両ボタンを同時に押すと、忍法を使用します（壁登り中は無理）。

忍法

プレイ中に頻繁に出現する巻物アイテムのストック数は無限ですが、最高パワーは巻物4つ分なので、5コも6コも持っている場合にレベル4の忍法を使用すると、レベル4の忍法を先に使用してしまいます。

この忍法は、画面中の敵にダメージをあたえるので、ボスなどで使うよりも、ザコがたくさんあふれている時に使用したほうが効果的でしょう。

ムダにダメージを受けるよりも、あぶないと思ったらすぐに忍法を使うようにして、体力はボス戦に備えて温存しておくのです。

ちなみに、不動金縛りの術（アイテム）がかかっている時は、忍法は使用できません。

各人（忍）の忍法は次のとおりです。

半蔵（青）

巻物1コ
●突発水噴柱　地面から多数の水柱が連続して立つ。

巻物2コ
●天斬雷撃陣　天空から無数の稲妻が落ちて、地面でスパークする。

巻物3コ
●氷塊降来破　特大の雹（ひょう）が大量にふりそそぐ。

巻物4コ
●豪水大波流　津波が押し寄せてくる。

佐助（黄）

巻物1コ
●招霊真空斬　空気の精があらわれ、カマイタチをつくりながら通り過ぎる。

巻物2コ
●疾風殺円陣　小竜巻が発生し、放射状にとび散っていく。

巻物3コ
●滑空妖分身　小さな分身が多数出現し、敵を切り刻む。

巻物4コ
●大輪風撃破　大竜巻が発生し、小竜巻を四方八方にまき散らす。

茜（あかね）（赤）

巻物1コ
●天降烈火弾　天空から火の球が降りそそぎ、爆発する。

巻物2コ
●疾風火炎獣　獣の形をした火が、大量に走り抜けていく。

巻物3コ
●火龍暴円舞　炎の龍がらせんを描きながら、とびさっていく。

巻物4コ
●激炎爆烈核　大爆発がおこり、白閃する。

玄太（緑）

巻物1コ
●浮嶽鐘石柱　地面の下から天へ、無数の岩柱が突き抜けていく。

巻物2コ
●隕石招換破　天空から隕石がふりそそぎ、砕け散る。

巻物3コ
●転岩圧殺陣　巨大な岩が転がりながら、通りすぎていく。

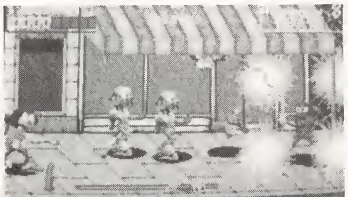
巻物4コ
●大岩落下衝　巨大な岩盤が天空から落下し、分裂する。

では、いよいよ攻略に入りますが、基本的に半蔵（青忍）を使用しているものとします。理由は、接近戦に強く、なおかつ多少離れた所にいる敵も攻撃可能で、スライド斬り（無影斬）が非常に強力だからです。初プレイの人におおススメです。

ステージ1

スタート後、すぐに右斜め下に落ちている巻物を拾います。その後、ザコをあしらいながら右に進んで行きますが、そこら辺にある物という物はたいてい壊せるので、残らず破壊してください。その時現れるアイテムはランダムのようです。

道路に張り出したテントのような部分を過ぎたころ、上のガラス窓から黄色ザコが飛び出して来ます。当たるとダメ


余裕だねェ〜。ただし烏には注意。

ージを受けるので、下を行くか、すぐにジャンプしてかわしましょう。この先でも、あと2匹出現します。

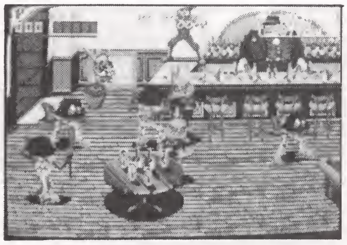
ぶつかりでもしない限り、どうとでもなるでしょう。下にあるマンホールは、上でジャンプすると開くようです（ボーナス点正確には斜め上）。

画面が切り替わり、バーの

ような所に入ったら、すぐさま上へ移動してそこらにある物（カウンターや植木）を破壊します。無敵や分身が出れば、あとは店内を暴れ回るだけで済むのですが、もしそういったアイテムが出なかった場合、カウンターまたはイスにそって、これらを壊しながら右へ移動します。そうしたら、下へ行ってビリヤードの台を破壊しつつ左へ向かいます。これらの動作をすべて無影斬でこなせれば楽でしょう。

その後、カウンターの奥に立っていた闇のバーテン〝モグロ〟が、店内のあり様に見かねてか、連続側転でプレイヤーをつぶそうと接近して来ます。無影斬でハメる（左右に連続して繰り出すだけ）か、斜め下に1キャラ分間隔をあけて斬りまくってください。後者の場合、1発当てたら逃げるようにすれば安全です。


この先へ進むと奥のガラスを破って敵がタックルしてくる。


いってぇ！キューで殴られた。奥のカウンターとイスは破壊。

そして外へ。

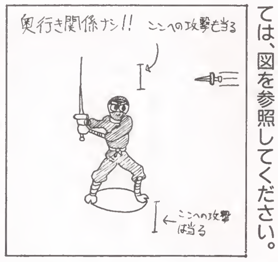
最初の道路と同じように進みますが、2発分の耐久力を持ったザコがたくさんいるので気をつけてください。

そうそう、スクロールさせる時は、歩道（画面上部）を歩いていかないと、車にはねられてしまいます。


やったぜ、小夜ちゃん落としたりぃ〜。ヒントはこの写真。

このシーンでは、ジャンプ斬りか無影斬を多用するといいでしょう。ナイフを投げるザコも多いので、意外と気が抜けません。忍法を使用してもいいです。

そう！重要なことを書き忘れていましたが、同じ所にじっとしていると（垂直ジャンプを含む）永久パターン防止キャラの烏（からす）が出現するので注意すること。それと、このゲーム最大の鍵になっているマイキャラの当たり判定については、図を参照してください。



外の敵を一掃すると、飲食店のような場所に来ます。

ここには、左右からナイフを投げてくるザコが大量に現れるので、ムチャクチャ壊しつつ逃げ回りながら戦いたいでしょうが、逆に、なるべくテーブルや右はじのカウンターを破壊しないように立ち回ってください。

一番下にへばりついて無影斬かジャンプ斬りを連発しているのが最も楽です。

すべてかたづけると、1面ボスの狼男〝ハウリング〟が出現します。

この敵は、実は意外と強いので、先ほど残しておいたテーブルやカウンターをここぞとばかりに破壊していきます。そして中から出てくるアイテムでボスと戦うのです。

運悪くまともなアイテムが出なかった場合、下に少しずれながら無影斬を繰り出すか、1キャラずらし（もちろん自分は下）で1発当ててはジャンプで逃げ、のヒット&アウェイで戦います。


壁に張りついてるザコは、車にはねられたのだった。

狼男の体力ゲージは背景の月なので、月をよく見ながら戦ってください。そして、3分の1ほどかけると、ボスは子狼を呼ぶようになります。ボスが吠えたらすぐに垂直大ジャンプをすれば大丈夫です。


画面下を大きく左右に無影斬かジャンプ斬り。

最初から無影斬を連発していれば、子狼を呼ばせずに倒すことも可能です。

そうこうして、月があとわずかになれば、あとはボスの横にいって剣を振っているだけで一気に倒せます。

ステージ2

まずは壁登り面です。比較的左はじが安全なので、すぐに左へ行き、画面上部へ移動します。あとは、ポン、ポン、ポン、とタイミングよく攻撃ボタンを押していればOKです。この間レバーは上に入れっぱなしです。

たまにクモが来ますが、一回右へずれて、またすぐに左はじにくっつきます。

窓からとんでくる障害物は

忍術アイテム(即効)

〈時計〉	TIME STOP ●不動金縛りの術が使えます。 ●一定時間、すべての敵の動きが停止します。
〈宝玉〉	●一定時間、無敵になります。 ●自機が明滅している間、有効です。
〈星〉	●自機の周囲にオプションがつき、敵にダメージを与えます。 ●一定時間でなくなります。
〈分身〉	●自分が変身して、HITする物すべてにダメージを与えられます。 ●一定時間で効果がきれます。

スコアアイテム

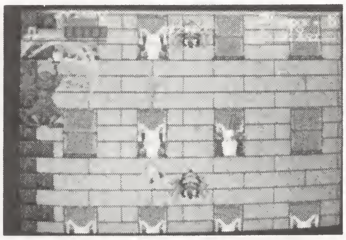
〈半コイン〉	●+1000pt
〈$袋〉	●+2000pt
〈王冠〉	●+3000pt
〈宝石〉	●+4000pt
〈金塊〉	●+5000pt
〈リムジン〉	●+6000pt
〈スペースシャトル〉	●+7000pt

LIFE回復(即効)

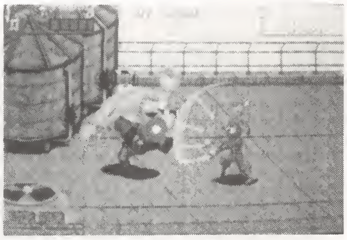
〈オレンジ〉	●+1 ●MAX時にとると+3000pt
〈ソフトクリーム〉	●+1 ●MAX時にとると+4000pt
〈リンゴ〉	●+2 ●MAX時にとると+5000pt
〈カプセル〉	●+2 ●MAX時にとると+6000pt
〈グラスワイン〉	●+3 ●MAX時にとると+7000pt
〈缶づめ〉	●+3 ●MAX時にとると+8000pt
〈ホットドッグ〉	●+4(MAX) ●MAX時にとると+9000pt
〈寿司〉	●+4(MAX) ●MAX時にとると10000pt

1UPアイテム

〈忍者くん〉	●とるとストックが1増えます。


こしゃくな子狼攻撃。落ち着いてジャンプ攻撃だ。

すべて壊せます。
一番上まで行くと、中ボス、筋肉男の"リーゼント"が2人でプレイヤーを待ち受けています。こいつは用心棒で、接近するとパンチやキックで攻撃してきます。
が、距離をおいて横から攻撃しているだけ(衝撃波攻撃ね)でいとも簡単に倒せます。

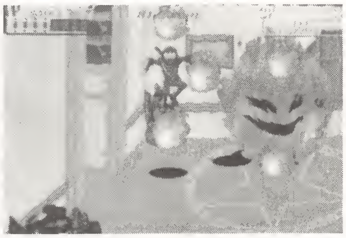

登れや登れ〜。ここでの負傷は本当に無意味だ。

どうしても近づいてくる時は、ヒット&アウェイでいきましょう。
左上のタンクは2カ所とも壊せますが、無理に壊さなくてもいいと思います。
次、屋内。電撃で攻撃してくるプリーストは、ジャンプ斬りでも構いませんが、"影"をよく見て、敵の影の所で剣を振っているだけで次々と殺せます。ドアは、近づくと勝手に開いて、中から人が飛び出してくるか、炎がふき出します。危険なので、体力がない時以外は、近よらないほうが賢明といえます。
エレベーターから降りて来る特忍"サダム"(デンジャラスなネーミング…)に対しては、接近して斬りまくってください。火炎ビンを投げるヒマをあたえてはなりません。
次の部屋に多数出現する"ザタニスト"は、松明でなぐりかかってきます。この敵に対しては、ジャンプ斬りが安全です。


弱い弱い！左下のファンからもアイテムが出るのでした。


影に向かって攻撃するっていう感覚でいこう。

次の所に多数現れる"クレリック"は、プリーストと同じように電気で攻撃してきます。倒し方も全く同じです。
最後にたどりついた部屋にいるのは、6人の司祭たち。
ここもジャンプ斬りが効果的。ただし、一匹一匹がかなり堅いので連続で攻撃してください。右はじの本棚と左はじの机、上部左右の石像は破壊可能ですが、1面ボスと同様、対ボス用に壊さずにとっておきます。
司祭らをやっつけると、部屋の中央の魔法陣から、2面ボスの炎の精"イフリート"が現れます。
アイテムを使ってもいいですが、ここではちょっとおいしい倒し方をお教えしましょう。
まず、ボスの右でも左でもどちらでもいいですから、とにかく横へ行って攻撃しまくります。そして、炎が飛んできたらその場で大ジャンプ！空中でマイキャラと炎がふれると、なぜか炎が消えてしまうのです！ですが、いつまでもそこにいると永パ防止キャラが飛んでくるので、少し攻撃したら反対側へ移動しましょう。無影斬か大ジャンプだと安全でしょう。これで2面はクリアです。


こいつらにはジャンプ斬りのみ。

紙面の都合で(?)今回はここまで。次号では一気に最終面まで攻略するつもり。
最後に鉄則をひとつ。"物を投げる奴とは横軸をあわせるな"です。意外と1面が難しいので、ここをノーミスで越えられるかどうか、が前半のポイントでしょう。
ではまた来月！

「美味！旨い！安い！」の店へ いらっしゃいませ

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



エドワードランディ	75,000
剣　豪	70,000
スプラッタハウス	70,000
スーパーフォーミュラー	65,000
テトリス	50,000
ピストル大名の冒険	50,000
バウンドフォーバウンド	45,000
サプライズアタック	35,000
コンバットライブス	30,000
ハレーズコメット	30,000
脱　獄	28,000
バルーンブラザーズ	25,000
究極のストライカー	25,000

エグゼドエグゼス	12,000
黄金の城	10,000
火　激	10,000
ダーウイン4078	10,000
チョップリフター	10,000
ディグダグ	8,000
B―ウィング	8,000
ビーチバレーボール	8,000
アレスの翼	7,000

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

〈アメリカ版メガドライブGENESIS〉

THEスーパー忍	9,900
四天明王	8,900
ジョンメーデンフットボール	8,800
ポピュラス	8,500
ディクトレーシー	8,300
バトルスクワドロン	7,900
武道館	7,800
ソードオブソーダン	7,800
トランポリンテラー	7,300
クラックス	7,000
ミステイックディフェンダー	6,900
ラストバトル	6,600
ザニーゴルフ	5,300

〈3,500円シリーズ〉

エキサイティングアワー
エキサイティングサッカー
草野球
小林寺への道
ティードオフ
バルバルークの伝説
ピット＆ラン

お買いあげ金額10％分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

アメリカ版メガドライブ「GENESIS（ジェネシス）」
大好評販売中！ご注文をお待ちしています。
ただし、会員の方に限ります。
ハガキでご請求下さい。会員証と在庫表をお送りします。
海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント



マンガを使った技術マニュアル専門書
①ハーネス編 ②サウンド編を無料で差し上げます。
ご希望の方は①②いずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキで申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06（783）7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

ウイニングラン3作目
これまでの変化をまとめてみた！

ウイニングランの軌跡

——データより比較してみる——

ずるずる



元祖ウイニングラン。

かなりゲームは似ているもののハード関係ではかなり違うこの2機種。ゲーム設定、システム的なところを比べてみた。

1年1作ずつというペースでウイニングランは新しいものが登場してきた。

今回のウイニングランで3作目になるが、2種類ある3作目を比べる前に、前作、前々作にも触れてみたい。

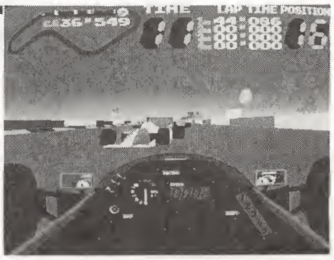
3作目になるまでどのように変化してきたのか、ゲーマー、ハイスコアラーの目から見てみたいと思う。

（ウイニングラン系統図）

- 1作目 ➡ ウイニングラン …ポリゴナイザーシステム使用
  - ➡ ユーノスロードスター ドライビングシミュレータ マツダの協力開発 …本物の運転席
- 2作目 ➡ ウイニングラン鈴鹿GP …通信機能搭載
- 3作目 ➡ ドライバーズアイ …クラッチ付き6速ミッション使用、3画面。
- 3作目 ➡ ウイニングラン'91 …ドライバーズアイの普及版。

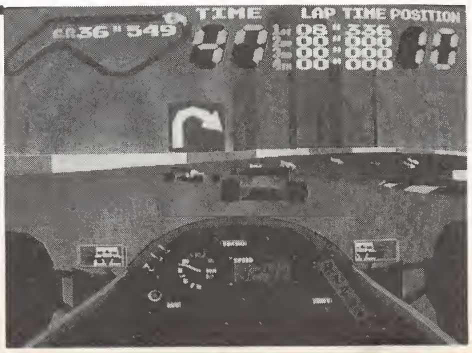
シミュレーションの要素がいっぱいの1作目

業務用ゲームで初めてポリゴンを使用したゲームとして登場したのが元祖ウイニングラン。


ウイニングラン。逆走ができるのがすごい。

ただ走るというのがこれほど難しいのかと言わせるほどのシミュレーション性があり、ドライブゲームマニアだけでなく、走り屋の人たちにも評価が高かったゲームである。

実際のところ300㎞/hオーバーなんてスピード体験したことがないので、本物みたいとはいえないが、100㎞/hでの運転で恐怖を感じるときのことを考えれば、今までのドライブゲームがあまりにも現実離れした車に乗らされていたと考えなければならない。



ウイニングラン。シビアなレース展開。

50㎞/hで走っていきなりハンドル切ったら、実車ならスピンするよ、普通。

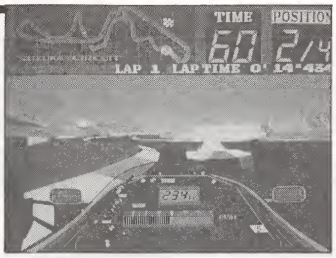
残念ながら、運転する楽しさのわからない客層には、いまいち人気がなかった。


ユーノスロードスタードライビングシミュレータ。運転席は本物！

実際のコース使用、これが大成功

2作目は、実在するコース、鈴鹿を使用して作られた。

1作目と比べると、まずマニュアルミッションのほかに、オートマができたこと。これにより、初めてのプレイでもそこそこ走れるようになった。



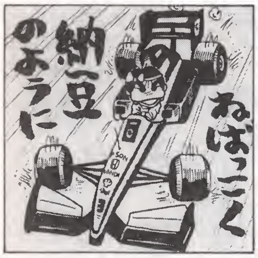
ウイニンググラン鈴鹿GP。通信は楽しい。

ほかに、通信でプレイできるようになったこと。やはりレースは他人と競わなきゃ楽しくないしね。

車の性能のほうも、グッとグリップが上がり、スピンしにくくなった。

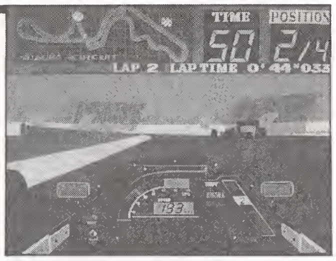
こういったゲーム性の向上からか、一般客にうけたようであった。最近のF-1ブームもあると思うが。

しかし、1作目をやっていた人たちからはあまり歓迎されなかったようだ。



どこがというと、ゲーム性を高めた結果、リアルさが下がったためだ。

1作目をプレイしたときは、ムービングする筐体から車の状態を身体で感じプレイしていたが、2作目では、そこまでしなくてもコントロールできるようになっていた。



ウイニンググラン鈴鹿GP。あのヘアピン。

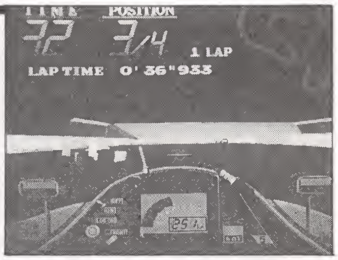
でもまあ、鈴鹿を一番リアルに走るなら、このゲームが一番であるから、鈴鹿に行けない人は、疑似体験が大いにできたと思う。

再度オリジナルコースでパワーアップ

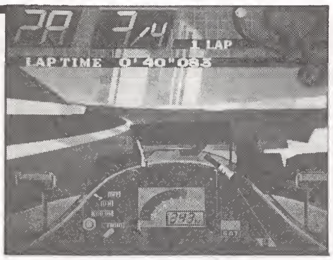
今年登場したウイニンググラン3。

今回の目玉は、やはりドライバーズアイであろう。何せクラッチ付きで、6速ミッション、それに加えて3画面。これ以上何つけるって感じ。

ウイニンググラン'91は、ドライバーズアイの普及版のような感じになっているが、筐体の違いから細部の違いまで、細かいところに違いがあるので、別物といってもいいだろう。



ウイニンググラン'91。幅広いトンネル。



ウイニンググラン'91。直線的なバンクカーブ。

具体的な違いについては、後ほど説明するとして、前作とまず比べてみよう。

大きな違いは、再びオリジナルのコースになった。

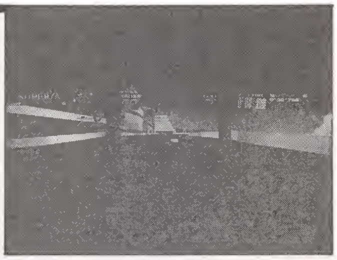
コースが面白ければ、実在のコースじゃなくてもいいわけだしね。

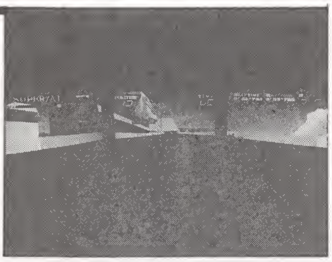
ほかには、さらにグリップ力が上がったこと。

グリップ力を失ったとき、ニュートラルな状態からアンダーステアになるように設定してあるという2点かな。

感じとしては、さらに運転しやすくなっている。

ウイニンググラン'91は、まず問題なく、楽しくゲームができると思う。


ドライバーズアイ。スリップに入る。


ドライバーズアイ。前方がガラガラ。

気になるのがドライバーズアイのほう。

せっかくクラッチ付きの6速ミッションなのだから、もっと低速で、シフトチェンジの多いテクニカルなコースにしてほしかった。今回のコースでは、スタートしてからヘアピンまで6速のみ、ヘアピンは4速と、シフトチェンジの楽しさが少ないのである。

今度作るものには、テクニカルなコースを設定してほしいところですね。

通しで見ると、シミュレーションとリアルさが強かったのが、リアルさが下がった半面、ゲーム性が上がって、1プレイでの楽しめる割合が増したと思う。

一般客がプレイするようになった今、これからの動向が楽しみである。

データで見る、ウイニンググラン'91とドライバーズアイの違い

過去を振り返ったあとは、最新のウイニンググランの2作を比べてみよう。

●コース（ビジュアル面も）

1画面と3画面という大きな違いがまず1つ。

ハードの違い（ドライバーズアイのほうが高性能である）から、遠くの絵の有無の違い。

●マシンセレクト

ドライバーズアイでは、オートマ、マニュアル、ノービス、スーパーと、いくつかの組み合わせがあるが、'91では、セレクトは、ミッションのみである。

●スタート位置

ドライバーズアイでは、コンピューターが相手ということなので、ノービス、スーパーの違いはあっても、スタート順位は一定。

'91では、通信ということもあるので、コインを投入した順でスタートの位置が決まってくる。

●コンピューターカーの出現

ドライバーズアイのノービスと、'91は、コースの周回中に出現する。

スーパーでは、全部同時スタートとなる。

●計器類の配置

'91では、ハンドル、足もと関係、シフトギア以外は、全部画面内に表示される。

ドライバーズアイでは、タコメーターと、スピードメーターが画面から出て、ハンドル周辺にきている。



●ネーム入れ

ドライバーズアイで1位になるとウイニンググランを見ることができ、6位以内の記録が出たとき、ネーム入れができる。

'91では、ネーム入れはない。

1位ゴールのとき、祝福の画面が出るだけ。

違いという違いはこんなところ。

筐体がまるっきり違うので、全く違うものと言ってもいいかもしれないね。

次回から本格的に攻略開始!!

増刊で忙しく、別のドライブものを攻略していたもので、このゲームが後まわしになってしまった。申し訳ない。

でもやらなきゃいけない使命感を感じる（錯覚かな）ので、しっかりやってみようと思う。

とりあえずドライバーズアイ中心で、'91はポイント的にやる予定。

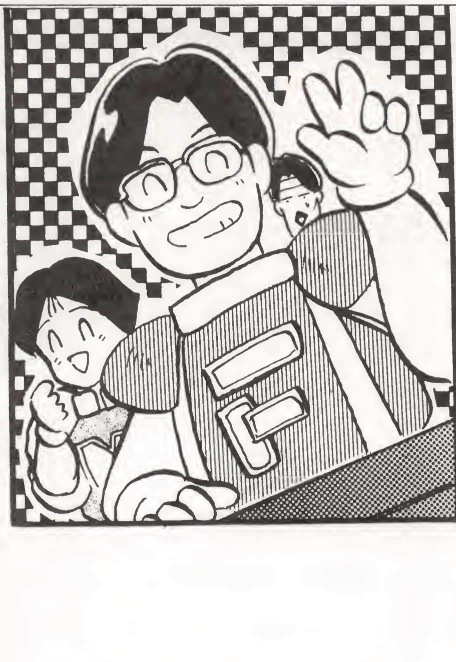
強力な助っ人も見つかったので、がんばってみます。

期待しててね。

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第4回〉

やっぱりライブは最高！

古川もとあき



今回の語りべは船橋だ

えー、皆さん初めまして、私、矩形波倶楽部のキーボーディスト♂の船橋淳です。先月、先々月と、わがリーダー古川もとあきが筆をとっていましたが、今回は特に彼の強い依頼もあり、私がペンをとるということになりました。

ところが、様々な予定が重なり、締め切り日の前日に書こうと心に決めていたにもかかわらず、物忘れの激しい私は、その日、コロッと忘れてしまったのです。その結果…。

古川…船橋くん、例の原稿出来上がってる?

船橋………あ!!

古川…もっ、もしかして…。

船橋…そっ、その通りです。

古川…まずいなぁ。今日中に書いてくれる?

船橋…え、ヒエー、今日は予定が、でも、引き受けたことだし、あぁ、どうしよう。

古川………(あきれてピクピクしている)

――というわけで、急きょ3人のメンバーが集合し、座談会を開くことになりました。(前回も座談会だったかなぁ)

船橋…というわけで、本日お集まりいただいたのは、ほかでもありません。何か話のネタがあれば提供していただきたいんですけど…。

森本…う～ん…あ!!

船橋…えっ!!何?

森本…はぁ?えっ、まあいいです。

古川………。そういえば、船橋くん車にイタズラされたんだって?

船橋…そうなんすよ(うっ、悲しい)。10円玉でこうギギギ～っと、もう見るも無惨な姿になってしまって、ヨヨ～僕のハイラックスちゃん。あんなことした奴、許しちゃおけん、今に見ていろ、必ず捕まえて、こうやってちぎっては投げちぎっては投げ…。

初心会ライブは大成功

森本…まぁまぁそのくらいにして。この前の初心会のライブのこととか反省も兼ねて話してみるってのはどうかしら。

古川・船橋…(声をそろえて)さーすがー。

古川…うーん。そうねぇ、僕たちにとって久びさのライブだったけど、5カ月ぶりくらいだったかなぁ。そのせいかけっこうパワーも入ってよかったよね。

船橋…2ステージでたっぷり時間もあっていろんな曲もできたし、なんかよかったな。うん、気もちよかった。

森本…私は恥ずかしかったわよ。司会のお姉さんに一番前に引っぱり出されるわ、メンバー紹介をやらされるわで私、そんな人前でおしゃべりするなんて全然慣れてないのに、もう心臓がとび出すほど緊張したわよ!!

古川…そうかなぁ、けっこう楽しんでるように見えたけどなぁ。

船橋…なんつーんですか?あれは女性の強さっつーんですか。でもけっこう受けてませんでした?

古川…ファンも多いからなぁ。

船橋…今度から森本ゆきえのメンバー紹介のコーナーとか作りましょうか?

森本…(思いきりふくれ顔になって)もーう!いいです!!

――でも、これいいかもしれない…。

古川…ところで、なんかギャラリーのみんなに感じなかった?

森本…うーん。なんか立ち上がって踊りたいんだけど誰も立ってないしなぁ。うーん、立ちたいでも恥ずかしい、みたいな欲求不満の周波数がビンビン客席側から伝わってきたような気がしたわ。

船橋…うん。それは俺も感じたことだけど、もっと素直に音楽に感じてほしいよね。体がノッて来たら、踊っちゃうとか。

古川…でも昔に比べたら、最近のゲームミュージックファンはすごくノリがよくなったと思うよ。ほら、前のほうにいた子とか拳を振り上げてリズム取ってたじゃん。

森本…みんながあんなふうにノッてくれたら最高ね!!私どうなっちゃうかしら。ワクワクするわ。

夏に中野サンプラザで会おう

船橋…古川さん今後のライブ予定ってどうなってました?

古川…うん。昨年もあったんだけど、ゲームミュージックフェスティバルというのが今年も7月30、31日の2日間、東京中野サンプラザで開催されるんだけど、31日に出演が決まっているし、10月にもコナミレーベルのイベントも予定しているんだ。

森本…皆来てくれるかしら。

船橋…ぜひとも沢山のファンに来てほしいですよね。

古川…うん。他社のバンドとの共演だから気合も入るよね。

船橋…夢の共演ってとこですか。…あっそういえば、古川さん、この間の(ゲ)屋さん1日店長はどうだったんですか?

森本…曲の演奏もしたんでしょ?

古川…うん。初心会のライブに来てくれてた人とか中にはいてね。曲の演奏もカラオケテープを使ってやったんだけど、すごく盛り上がって僕も大満足だったんだ。店長っていうのも大変だったけど、皆が来てくれると思うと2日でも3日でもやりたくなっちゃうね。

船橋…やっぱ古川さんて人気ナンバーワンなんですね(ちょっと悔しげに)。

森本…あれ、悔しそうですねぇ。

船橋…えっ!!…もういいです。

森本…それは私の専売特許でしょ。

古川…ハッハッハッ。

船橋…じゃ、今回はこれくらいにしておきましょう。

――という感じで、無事今回の座談会も終了いたしました。さて次回はどんな話が登場するのやら。くわばらくわばら。



新装開店

レゲーの魂 拡張版

お待たせしました。アイランドから出世したレゲーの魂がスペースを増やして再登場です。時を超えて懐かしいゲームが復活する!!

㊟から替わったご意見番、やまかわ悠理

このゲームを語る!!

究極の体感ゲーム「ヘビーウェイトチャンプ」

やはり、体感ゲームといえばヘビーウェイトチャンプでしょう。まだそんなに古くはないと思うが――(古いって)。

要するに自分の腕を使って相手を殴り倒すゲームですな。このゲームはハッキリいって金より体力の消耗が激しいゲームだった。それゆえ、私どもはこのゲームをプレイする直前には必ず、人知れずゲーセンの便所でラジオ体操第二を行うことにしていた。しかし、こうやって公然と言い放ってしまったので、人知れずとゆーことにはならなくなったのだ。チッ。とにかく、それほどまでに生命の危険を感じさせる激しいゲームであった。

(長崎県・ワイド・カンダタ君)

●血を流し(血マメができるのよ)汗を流すすごいゲームだった。次の日は筋肉痛だったりして。ちなみに、初代ヘビーウェイトチャンプ(1976年・白黒)も過激なゲームであったのだ。

レゲーゲーセンMAP

修学旅行のついでに!!

あのナムコの超名作「ベラボーマン」遂に発見!場所は京都タワー4Fのゲームコーナーだ。ここでは新製品として入荷されているのですぐには撤去されんとは思うが、「ベラボーマン」おたくの人はお早めに(1月16日現在)。

ほかにも、この京都タワー3Fには、フェイスオフ、テラクレスタ、ラッシュ&クラッシュ。6Fには、ラビリンスランナー、アミーゴ(注、コピー品だ…㊥)、Wits、ニンジャキッドII(阿修羅の章の海外バージョン…㊥)。4Fには、ダンクショット、R-TYPE、くにお君、マーベルランド。その他、諸々のレゲーや退役ゲー(ちょっと古めのゲーム)があるので京都観光の際にはぜひどうぞ。タワー地下1Fにあるゲームコーナーの看板の「アメリカ直輸入の最新ゲームをお楽しみください」とゆー時代遅れの文章はかなり笑えます。

P.S.隣の近鉄百貨店屋上のレゲーも結構ポイント高い(死語)。ワイルドウエスタン、インターステラ、ムーンクレスタetc。

(大阪府・アーバンポリス生瀬勝久!バラッチョさん)

●京都タワーとはいったいなにもの?しかし、インターステラは超おすすめだ。レーザーディスクを使ったシューティングゲームだ(今でも動いてるのかな?)。京都といえば、9年前に映画村でクレイジーコングをやった覚えがあるぞ(もち、修学旅行中)。

MADE in KOREA!?

渋谷↔桜木町を走る東横線。その中の駅に学芸大学という所がある。そこの駅のすぐ近くのゲーセン(窓にモニターを置いてゲームをデモっているのが目印)にレゲーのようでそうではない珍妙なゲームが置いてある。KOREA製のゲームである。

3台ほどある中で一番ショッキングだったものは、沙羅曼蛇のごとくタテとヨコにスクロールするシューティングゲームで、タイトルはタートルシップとなっていた。

ヘンなゲームだなと思いながらも2度目の横スクロール面までプレイしていたが、その面のボスが出現したとき驚愕するしかなかった。

何と、R-TYPEの2面ボス、ゴマンダーが横倒しになってそのまま使われていたのである。うーむ恐るべしKOREAパワー!!

(神奈川県・しぎしぎ少年団おくてい君)

●KOREAだから許されるパクリパワー(許されないけど)。残りの2台のレポート求む!!

OLDゲームでも100円!!

滋賀県の紅葉パラダイスのゲームコーナーはOLDゲームの宝庫です。まずは、ジッピーレース、リバーパトロール、ラリーX、ゼビウス、ペンゴ。これらはまだ新しいほうです。

この店には、あのルパン三世が現役でがんばっています。しかも100円です。これでおどろいてはいけません。

SEGAのフロッグスというカエルがハエを取るゲームがあります。これはすごい!

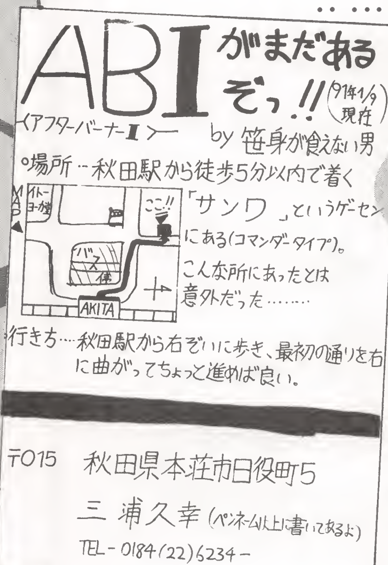
(滋賀県・元バイトのSDI-TOKI-MO君)

●フロッグスは1978年の作品。こりゃすげーぜ。とりあえず、今回は1ページのみでしたが、今後はさらにページが増える予定あり。



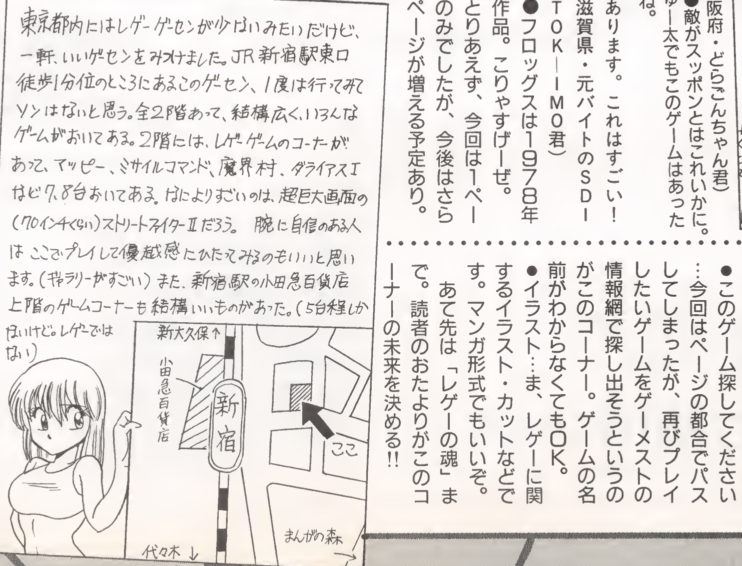
(東京都・福田正史君)

●ダイヤモンドは1クレジットサービス。今はこんな太っ腹なゲームはないね。



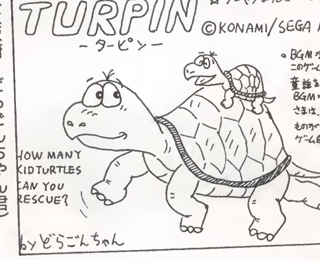
(秋田県・笹身が食えない男君)

●IIをやりこんで、今Iをやりたくなっている人が多いときくが…。



(東京都・ヘニョッティード村君)

●このコーナーの「レゲー」の由来はここから来ているのだ。



(大阪府・どらごんちゃん君)

●敵がスッポンとはこれいかに。ぴゅー太でもこのゲームはあったよね。

というわけでドカスカハガキを送ってちょうだいね。

●このゲームを語る!!…昔プレイしたゲームを当時の状況などを含めて語ってください。

●レゲーゲーセンMAP…レゲーがたくさんあるゲーセンをおしえてちょうだい。地図や近い駅なども忘れないで書いてちょうだい。誰も知らないゲームはポイントが高いぞ。

●このゲーム探してください…今回はページの都合でパスしてしまったが、再びプレイしたいゲームをゲーメストの情報網で探し出そうというのがこのコーナー。ゲームの名前がわからなくてもOK。

●イラスト…ま、レゲーに関するイラスト・カットなどです。マンガ形式でもいいぞ。

あて先は「レゲーの魂」まで。読者のおたよりがこのコーナーの未来を決める!!

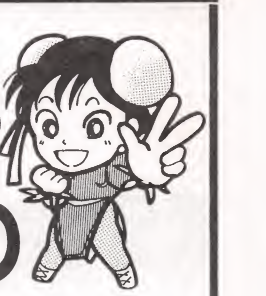
フウキはアミューズメント機器の歴史がちがう！

激安価格で大サービス!!

今回は大特価につき値段はひ・み・つ

京滋地区にゲームマニア待望の基板専門店出現!!

最新基板もメジロオシ!



〈SEGA〉
エイリアンストーム
ボナンザブラザーズ
ムーンウォーカー
オーライル
M.V.P.
サンダーフォースAC
スーパーマスターズ
クラックダウン
スクランブルスピリット
ワンダープラネット
レッスルウォー
テトリス
ブロクシード
コラムスII
モンスターレア
モンスターランド
スーパーリーグ
タイムスキャナー
フラワー
ファンタジーゾーン
ピタゴラスの謎

〈タイトー〉
ヴォルフィード
MJ-12
あしたのジョー
パラメデス
奇々怪界
クイックス
功里金団
黄金の城
スクランブル　F
ミズバク大冒険
苦胃頭捕物帖
クイズH.Q.
達人
カダッシュ
アルカノイド
チャンピオンレスラー
影の伝説
マスターオブウェポン
ドンドコドン
USクラシック
ヘルファイアー
グレートソードマン
究極タイガー

〈ナムコ〉
ワールドスタジアム90
クエスター
ドラゴンセイバー
モトス
球界道中記
ピストル大名の冒険
メトロクロス
クラックス
ギャラガ88
ワンダーモモ
スカイキッド
ゼビウス
パラデューク

〈カプコン〉
マジックソード
1941
1943
1942
戦場の狼
戦場の狼II
チキチキボーイズ
U.S.NAVY
ニモ
魔界村
ブラックドラゴン
クイズカプコンワールド
ハテナ?の大冒険
ドカベン
ストリートファイター

〈アイレム〉
エアデュエル
ドラゴンブリード
R-TYPE
イメージファイト
Xマルチプライ
妖獣伝
迷宮島
迷宮ハンター
大工の源さん
スペランカー
ロードランナーIII
トンマ
ビジランテ

〈テクモ〉
ガンディーラー
ワールドカップ90
ブラッドブラザーズ
ソロモンの鍵
ピンボールアクション
アルゴスの戦士

〈ジャレコ〉
ロッドランド
プラスアルファ
天聖龍
銀河任侠伝

〈テクノスジャパン〉
コンバットライブス
ダブルドラゴン
ダブルドラゴンII
ダブルドラゴンIII
熱血硬派くにおくん
熱血高校ドッヂボール部
エキサイティングアワー

〈UPL〉
ムスタング
オメガファイター
忍者くん

〈ビデオシステム〉
ラビオレプス
レジオン
スーパーバレーボール
パイプドリーム
ハットリス

〈コナミ〉
パロディウスだ！
ビットファイター
T.M.N.T.
サプライズアタック
パンクショット
エスケープキッズ
クォース
キューブリック
ハスラー
魂斗羅
トライゴン
ライフフォース
ツインビー
沙羅曼蛇
グラディウス
グラディウスIII
マンハッタン24分署
ファイナライザー
ミスターゴエモン
コンバットスクール
スーパーコントラ
少林寺への道

〈DECO〉
空牙
スーパーバーガータイム
クルードバスター
スタジアムヒーロー
撃墜王
コブラコマンド
アクトフェンサー
トップシークレット
ジェミニウィング
ロボコップ
イエローキャブ
ブレイウッド

〈SNK〉
アテナ
怒号層圏
怒
ゲバラ
原始島
航空騎兵物語
バトルフィールド

〈その他〉
サンダー&ライトニング
スノーブラザーズ
サウロ
ぶたさん
モザイク

〈麻雀〉
レモンエンジェル
キャンパスハンティング
セカンドラブ
麻雀遊戯
麻雀革命
お雀子クラブ
麻雀放浪記
大霊界
7次元の妖精たち

18インチテーブルおよびラバータイプの筐体もあります。

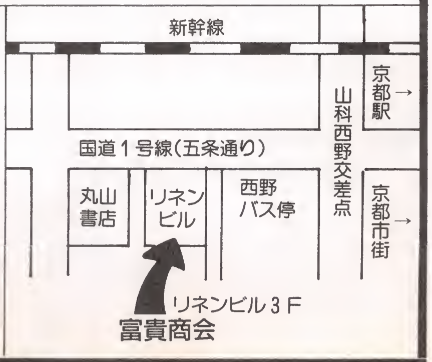
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-3 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139

最新基板はTELにてご確認ください。
また、価格・在庫もTELでお願いします。

ゲーム開発スタッフ募集中!



ア・イ・テ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!

王様のつもり? ゲームセンターの「常連」たちへ

☆はじめてお便りします。

全国にゲームセンターは無数にありますが、どの店にもおそらく常連といわれる人たちがいると思います。そのことについて話したいのです。

実は、私は2年ほど前から常連と呼ばれる人たちにはあまりいい感情を持っていませんでした。原因は、今はもうつぶれてしまった某直営店の常連たちです。

その店にいる客は常連がほとんどで、たまに一般の客がくると「よそ者が来やがった」といわんばかりの変な目で見るのでした。そしてニューゲームは店員にクレジットを入れてもらい、常連同士でずっとプレイしていたのです。

そんな状態なので、その店には行かなくなりました。その店の経営をしている某メーカーの名前を聞くだけで、あの店の支配者のようにふるまっていた彼らの態度が思い出されて、イヤな気分になるほどでした。

しかし、貴誌を読んでいると「常連がいるからゲームセンターは楽しい」というようなことがよく書かれているので、私は自分のほうが間違っているのかもしれないと思いはじめていたのです。

先日、「ストリートファイターII」が出たというので、友人S、Kと3人であるゲームセンターへ行きました。その店は、しばらく前からよく行くようになった店で、やはり常連はいましたが、別に気にしてはいませんでした。

店に入ると、2台のファイターIIをそれぞれ4～5人の常連たちが台を囲むようにプレイしていました。しかたなく別のゲームをして待っていても、いつまでたっても台が空きません。彼らが交代でずっとプレイしているのです。

結局、全然台が空かないので、数日後からは家の近所のゲームセンターへ行くことにしました。ここでもファイターIIは待たねばプレイできません。それでもここの客は、自分がすんだらすぐ次の人に台をゆずってくれるので、私とKもこのゲームが本当に面白いことがわかり、2人でよろこんでプレイしていました。

そんなある日、3人でこの店へ行くと、どういうわけか店が満員で、もう1度あの常連のいる店へ行こうということになりました。ファイターIIも2台あるし、発売から1カ月近くたっているのだからもう空いているだろう。

しかし、台は2台とも常連が独占していました。あれからずっとプレイしていたのか、彼らはとてもうまくなっていました。1回のプレイにも時間がかかります。さらに、店員まで交代で遊びはじめるのです。さすがにこれには言葉も出ず、私もKも2時間待ったあげく怒り心頭に発して店を出ました。

帰り道、Kは私に「俺はもうファイターIIをやめる。あんなやつらがやりこんでるゲームをすると、自分もあいつらの仲間みたいに思えてイヤになるから…」と言いました。

私は、なんともいえない気持ちになりました。あんなに2人で面白い面白いとよろこんでいたのに。

常連とは、なんなんでしょうか。本当にゲームが好きで、よく店へ行き、コミュニケーションを大切にする人たち。本当にそうなのでしょうか。

たしかにあの店の壁にも、「ファイターII対戦大会出場者募集!!」などと書いてありました。しかし彼らの態度を見ていると、その大会も常連たちの自己満足に終わりそうな気がします。

私から見ると、常連というのは、集団でゲームセンターを私物化して、自分たちは常連だから何をしてもいいんだといって店を支配している、結果としていいゲームの評価を落としたり人に迷惑をかけるのにも気づかずに、いい気になっている人たちとしか思えないのです。

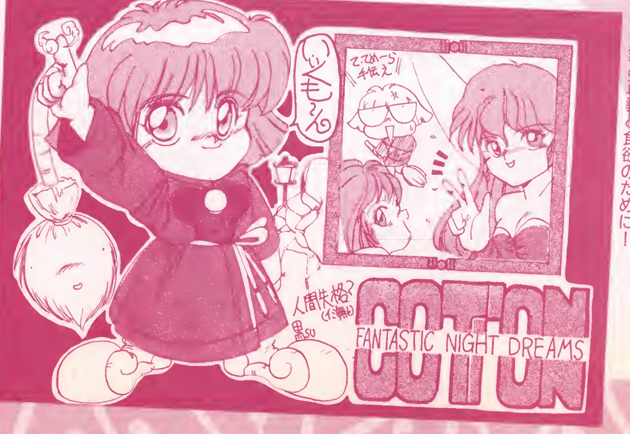
常連がいるからゲームセンターは楽しい――そう思ってるのは、常連とその仲間だけではないのでしょうか。私は、常連そのものを悪いとは思いません。ただ、常連の意味をとりちがえている人があまりにも多いように思えてならないのです。常連だからこそむしろ、一般客には一歩ゆずらなければならないのではないでしょうか。私やKを例としても、常連がゲームやゲームセンターに与える影響はとても大きいと思います。

だから、常連のみなさんには、もう1度客観的に自分たちの態度を見つめてみてほしいのです。あなたたちが、本当にゲームとゲームセンターを愛しているというのなら。

(大分県　奈賀洋平君㉓)

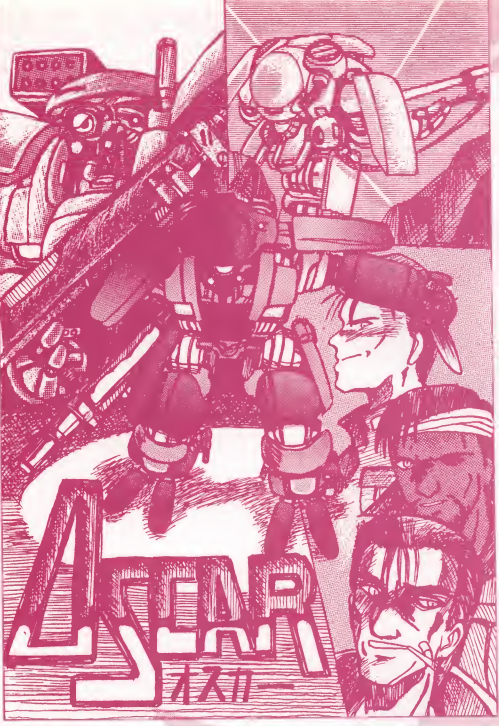
★今回の意見には「常連」の人たちにも反論や言い分があるはずだと思う。まずは感情的にならず、ゲームをより楽しむにはどんな気構え、ルールが必要かを意見交換するのが大切。プレイヤーの皆さん、お店の方々のご意見待っています。

本題とはずれるけど、編集部内でもストIIはテトリス以来の「やらぬ者がいない」ゲームで、石井編集長など「あそこならあいているはずだ」と見当をつけて連日出かけていくのだが、「ダメでした」とぐったりして帰ってくるという有様なのである。



(福岡県　黒須愚零君)
★愛と正義と食欲のために!

がぶりより ゲーマー人生



（神奈川県　りゅう☆たむら君）
★もうすぐやりますデコ特集!!

世界各国的闘士 そのまんまなのだ

☆突然ですが、4月の頭に台湾へ行ってきたので現地レポートを行いたいと思います。

現地でのゲームはほとんど日本製で、1回5元(約27円)が普通です。これではいくら物価の安い台湾でも安すぎるので、難度はかなり高めになっています。ほとんどの遊楽場（ゲームセンター）は小さな感じでしたが、1軒だけ非常に大きな店があり、そこにはテトリスやギャルズパニック、麻雀に混じって1台だけストIIがありました。

とにかくプレイヤーがうまくて、相当難度(ランク)が高いのに楽々とエンディングまで行ってしまいます。さらに驚いたことに、誰かが1人でやっているとまったく見知らぬ人がやってきて、お金を入れて乱入してきてしまうのです。当然、対戦に勝ったほうが続きをできるわけですが、たいていは負けたほうがリターンマッチを挑むか、さらに別の人が挑戦していくので1人になることはまずありません。

一番人気はケンと春麗です。ケンとリュウは能力的には違わないはずですが、アメリカ人のほうがいいようです（エンディングまで行ったのはケンだけ）。ケンで対戦14人抜きを見ましたが、春麗でそれ以上続けていた人もいました。

その次に人気があったのがブランカで、次がガイル、リュウです。あとの3人はほとんど使われてませんでした（**超ロンリーな奴ら…**）。

とにかく現地の人は日本でもこれほどはいないと思うぐらい上手で、ずっと見てるだけであきませんでした。必殺技も確実に出せたし、特にパターンを使っているわけでもないのに勝ってしまうし。日本に帰ってきてから、日本の人ももっと多彩な攻撃ができるようにしたほうが面白いのにな、と思いました。うまさの秘密はどこにあるのかというと、おそらくどこの遊楽場にも置いてある旧ストリートファイターでしょう。これも波動拳が出せないと最初の敵にも勝てないぐらい難しくなっていて、これできたえていればさぞかし強くなることだろうと思いました。また、こちらのストIIはなぜかボタンが3つしかなく（おそらく強いキック・強いパンチ・？）、それでダブルラリアート以外のすべての技が出せるのです。

それで、ゲームの難易度に何か影響するのかどうかまではわかりませんが。

以上、かけ足ですが台湾ゲームセンターレポートでした。

（長野県　水谷哲也君㉓）

★なかなかタイムリーなお手紙。君の地元や旅先でのゲーセンレポート待ってるぜっ!!

弱肉強食クレーン地獄なのだ

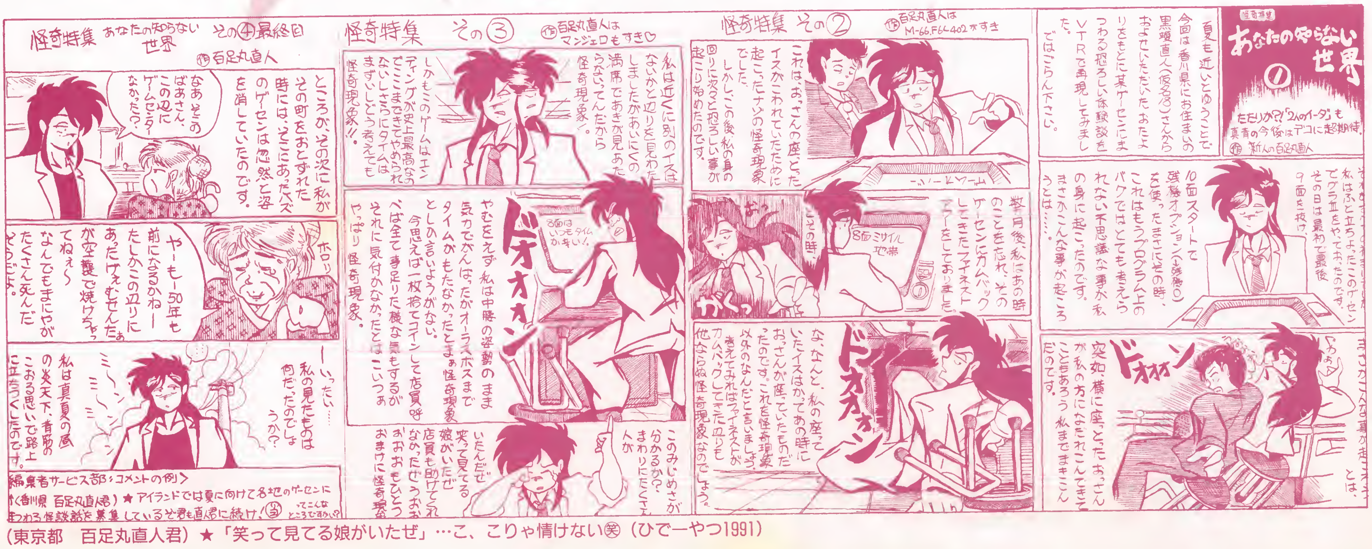
☆いきなりですが、大きな店の入り口などによくある「UFOキャッチャー」…私はこれが大好きなのだけど、実はこれはとてつもなく奥が深い!!ただぬいぐるみをつかめばいいというものではなく、「取る側」と「取られる側」との微妙なかけひきがひそかにおこなわれていることを知る人は意外と少ない…。

私の場合、ぬいぐるみが欲しいというより単に「取りたい」だけでやっているんです。しかし、聞いたところでは1



僕は、自転車で学校に通っている。50分間も遅刻に追われ自転車をこぐのはとてもつらく、つかれるのだ。そこで音楽（当然ＧＭ(ゲームミュージック)）を聴きながら行くわけだが、ちかごろは"GPライダー"にすることが多い。なんといっても飛ばせる曲なのだ。ついつい危険な運転をしたくなってくるのがおそろしいが…。ほかに疲れを忘れて飛ばせる曲を知ってたらぜひ教えてくれ。

（埼玉県　原田泰寿君）



（東京都　百足丸直人君）★「笑って見てる娘がいたぜ」…こ、こりゃ情けない㊡（ひでーやつ1991）

ひと目気づ付いたその日から

つっこみ三昧

ストIIの四天王って、ものまね四天王と言っても違和感ないんじゃない…？
(大阪府　R・F!!君㊫)
←知っていわない優しいゲーマーたち。

ゆうゆのクイズで、マンガ・アニメ→ゲーム→マンガ・アニメとかやってるのをのぞかれると、全人格見切られたように感じるのは私が気が小さいからでしょうかねえ。
(大阪府　王様の耳は日吉ミミ君)
←それもまた人生だ…。

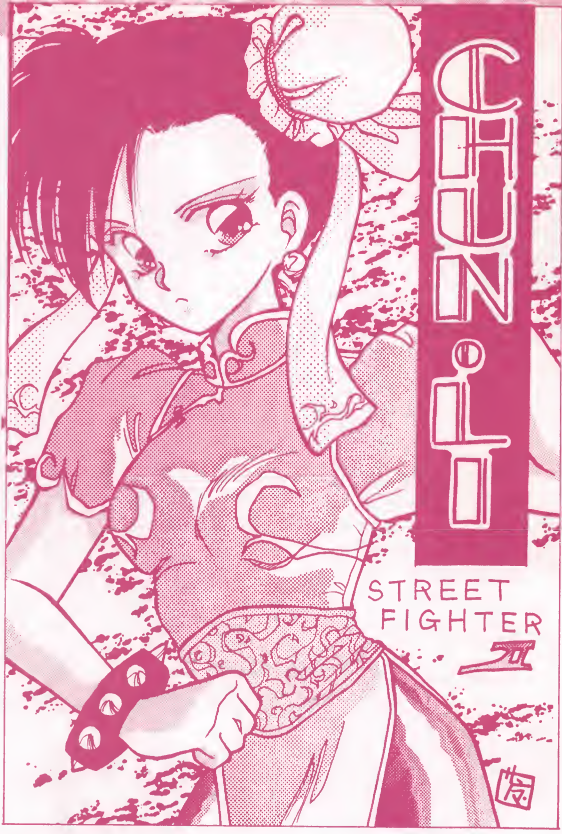
ケンのエンディングのイライザを見て、一同は爆笑だった。
…岡本太郎の絵が走ってきたのかと思った。
(兵庫県　アドル村造君)
←ケン…お前って、いったい…。

ズンタタライブより。「僕が生まれた時、夢を見ているような目をしてたから夢男って付けたんだって。父さんが言ってた」
…変な父親……。
(神奈川県　うーろん☆KAZ君)
←どーんな目やー。

ネオジオのメモリーカードは強い!!
コンクリートの上に落としても、ポケットに入れたまま洗濯してしまっても記憶が消えず、きちんと使えるこのカード。さすが…。
(??県　はい水の常連　ヘルメット国王君)
←真似しないように。

コットンの初期スコアネーム、いったいなんなんだー!!
BIG・COT・TON・PAN・TSU
(住所がわからん　奇太郎君)
←でっかい綿のパンツでんがな——!!

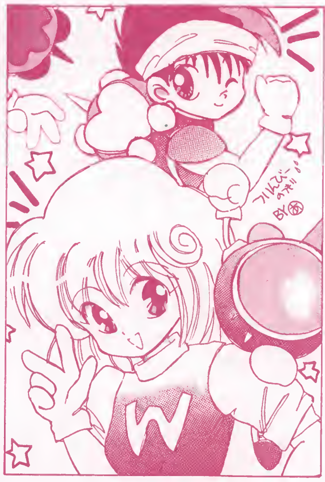




(福岡県　赤アリ魔王さん)★普通の女の子と普通でない春麗、あなたならどっちを選ぶ？



(神奈川県　五ノ井忠央君)★幻想（ファンタジー）は、伝統（トラディション）ではない。伝説（レジェンド）である。



←(神奈川県　水飴さん)
★じゃまだ!!グインビー（し、しどい）



(兵庫県　TOAD-E君)
★ちょっと地味だけど、このゲーム面白い！

個につき250円は払ってもらわないと店は元を取れないそうで、取られるほうとしても苦心していろんな策をぬいぐるみに施してあるんですね。
たとえば、よくありがちなのが、大きいのはキャッチャーの爪がとどかない奥のほうへ…さらにぬいぐるみにビニールをかける、これは非常につかみにくいのです!! それからケースにぬいぐるみを思いきり詰めこむ、取りにくい方向へ傾けて置く…しかしこんなのは甘いもので、なんとぬいぐるみ2つを糸でつなぐという極悪非道なやりかたまであるのです。
しかし取るほうも取るほうで、引っかける、転がす、ひっこぬく、あげくの果てに極悪非道の2連ぬいぐるみを取っていく人もいるんです。信じられないような事実です…。
しかし私も過去300円で3個取ったことがありまして。で、UFOキャッチャーでうれしいことがあったんです。一度、30cm弱の熊のぬいぐるみをねらったことがありまして、奥のほうにビニールをかぶって座っていた大物を、1000円近くつぎこんでなんとか取り出し口近くまで引っぱってきたのです。しかし、それからが最悪で、全然つかむことができない!!すると店のおじさんが「2000円使って取れなかったらあげるよ」と言ってくれて…、結局取れずにもらったんですが、おじさんの心遣いがうれしくて、取れなかったくやしさも忘れてしまいました。とある店でのこぼれ話。
(福岡県　夏木良さん)
★ちょっと一回のつもりが…。

見物するのもいいけどさー

☆6月号のアイランドで「うまくなるには人のプレイを見ろ」みたいな手紙があったけど、あれを読んで頭が噴火しそうになった（別に怒ってるわけじゃないよ）。それって「スパってる」ってゆうんよ。
最近はストIIのおかげで、ギャラリーも爆発的に増えて、それだけならいいんだけど先日もプレイしてる人の横で見てる人がいて。当然待ってるんだろうと思って後ろに並んでたら、前の人が終わるとどこかへ行ってしまったんで、今度は僕がはじめたんです。すると、いつの間にかさっきの人が僕の真横に立ってじっとプレイを見てるじゃないですか!!僕はプレッシャーに弱いので、早々に終ってしまいましたよ。
そのゲームをやらない人ならまだしも、その人もいつのまにかクリアできるようになってるし。こちらはお金を払って頑張っているのに、真横で堂々と研究されちゃ、ちょっとねぇ。ほかにも数人でプレイしてる人を指さしてなんだかんだ言ったり…、マナーを守ってる人ならギャラリーとしても合格ですが、そうでない人は…自覚がないから、言ってもムダだろうなぁ。
でも、後ろに気も配らずコンティニューしまくりの人にはガンガンプレッシャーかけてあげましょう（当然）。
(愛知県　たけたけし君)
★ゲームセンターでのマナー、とかいうより一般レベルの常識のような気がする。

燃えよ青春っ!



熱中時代 ゲーマー編なのだ

☆小学校の先生になって、1カ月が過ぎてしまった。赴任先は、標高1000m前後のところにあるT村。校歌にも歌われているように、四方を山に囲まれている村である。

こんな村にゲームセンターなどあるはずもなく、「もはやゲームと縁を切らねばならぬ潮時か…」と、なかばあきらめていた。

そんな折、毎年恒例の〝家庭訪問〟がはじまったのだ。山道を登ったり降りたり、家から家まで車で15分かかったりと大変だったが、そこで意外なことを発見した。

「ファミコンのない家を探すほうが難しい」のだ。とはいえ、小学3年生の彼らにはドラクエやマリオのほうが知名度はぐんと高く、「先生はグラディウスⅢクリアしたんだぞ」と言っても何のことやらわからない。それでも、この村の子どもたちもゲームにかなりお熱を上げているのを知ったうれしさは、ゲーセンから離れて僕が味わっていた寂しさを大きくやわらげてくれたのである。

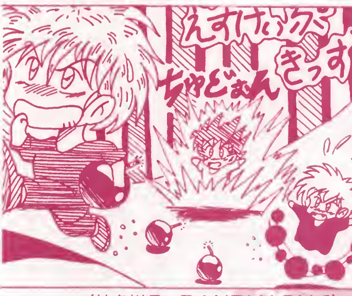
子どもたちの日記を読んでいると、昨日も今日も「〇〇君とファミコンで遊びました」と書いてあり、なんだか昔の自分とオーバーラップして、「ファミコンもいいけど、外でも遊ぼうね」などと書いてやるのがなにかうしろめたい今日このごろ。「こんなんで先生やっていけるのだろうか」と不安を抱きつつ、とうとう今日まできてしまった。

けっこう先生稼業は忙しいので、この1カ月に大きな街までおりて(わ、すごい表現!)ゲーセンにいけたのは2回だけ。それでも久しぶりに高校生の友人たちと盛り上がったりして、とても楽しかった。ゲームを毎日のようにやっていた学生時代には感じられなかったが、たまにやるゲームがこんなに気分のいいものだとは思わなかった。

というわけで、なんだかんだ言いながらゲームと縁を切ることもなく楽しく毎日をすごしてます。がんばって良い先生になりたいと思ってますんで、ゲーメストの皆さんも体に気をつけてがんばってください。では!!

(長野県 GUU君)

★あらら、君はゲームやってると涙がとまんなかったり、右と左の区別がつかなかったり、スコアネームが3文字じゃ足りなかったりしてたひとじゃないの。投稿者が先生になってしまうとは…がんばって楽しい先生になってね!



(神奈川県 BANDY I &Y氏)

★1人より2人用が絶対もえる!

こんなゲームがワタシはうれしい

☆先日、高崎まで電車で出たので、いい機会と思ってゲーセンを探してみました。

ゲームについては、地元の前橋で十分コト足りている私はめったに市外のゲーセンに行かないのですが、店内を見回してすぐ「来た甲斐があった」と思いました。まだ前橋に入ってないニューゲームや、もう少しやりたいと思っていた古いゲーム、ほとんど遺跡モノのレゲーの数々!!さらに私を感動させたのは、ほとんどの台に「イージーランク、5機設定」とはり紙があることでした。連射装置なんてのもはじめて見ました。カントリーボーイと笑ってください。

話を戻して、そんな中にイージーランクのパロディウスだ!を見つけ、淡い期待を抱いてプレイしてみました。

すると、はじめはたいして違わないものの、後半面が、特にボスたちが思わず「げひょ?」と驚いてしまうほどの弱さでした。一度だけ奇跡的に会っていたプーヤンもハリをチョボチョボとしか出さず、復活もラクチンでちょれーちょれーといっているうちにラストの大ダコの部屋に来ていました。そして、あの!私にはムリと思っていたパロディウスを1周クリアして、あの有名な爆笑のエンディングを拝むことができたのでした。ありがたや〜。

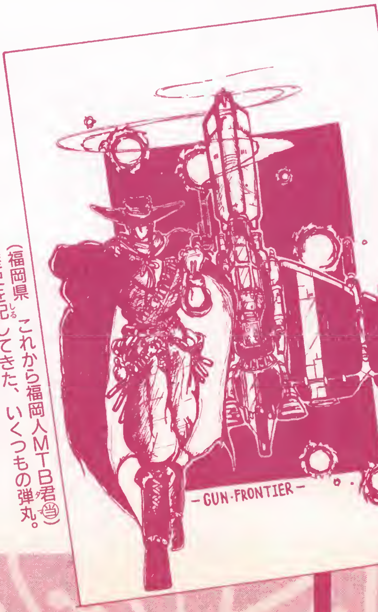
それで、これはオペレーターの方へのお願いになってしまうのですが、一時期の盛り上がりがおさまってきたような人気ゲームは、ランクを下げ、残機もふやして、もうしばらく残しておいてほしいのです。普通のランクで手が出せなかったという人も、大喜びすること請け合いです。枯れ木に花を咲かせちゃろの気持ちで、どうかお願いします。

(群馬県 前橋の哀愁と呼ばれた男・NAOちゃん18歳)

★私からもぜひよろしく。

就職をして半年がたった。妹は受験を迎え、弟も最高学年一歩手前だ。あっという間に月日はたつ。新しいゲームが出たかと思うと次のころにはもうなかったりする。それでも、さらに次のほうへと人々の目は向けられる。少しでいいから止まってほしい。そうして自分を見つめてほしい、と時々思う自分がそこにいる。なんだかセンチメンタルだけど、長く短い時を実感する今日このごろ。

(京都府 宝光坊春樹君)



(福岡県 これから福岡人MTB君(19))

★歴史を記してきた、いくつもの弾丸。



(石川県 おたんこナス太郎君)

★おっと、久しぶり!



(群馬県 K・I・及川君)

★あの時代のことは、今もよく覚えている…。

こちらこだわり派





(福島県　木枯し紋太郎君)
★ストローくわえたらカ○ピス…。

VGMよゲームを忘れるな

☆近頃、VGMがブームである。毎月幾枚ものアルバムがリリースされ、いくつかのバンドもデビューした。最初にVGMのレコードがリリースされた7年前の状況がウソのようである。音源の向上も目覚ましい。FM音源にはじまり、まずリズム系のサンプリング、そしてフルPCMなどという化け物まで登場した。

この状態をどう受け止めるか、人によって異なると思うが、私はあまり芳しくないように思う。どうもVGMは自らの地位を忘れて暴走してしまいそうな気がしているのだ。

そもそも、VGMとは何であるかが明確に定義されていないのが問題である。私自身はこう定義している。

「VGMとは、場面を演出するためにある。シーンを盛りあげたり、絵だけで表現できないひだの部分を補ったりするものである」

違うとおっしゃる方もおられるだろう。だが、「演出という役割を絶対忘れてほしくない」という考え方は賛同をいただけるのではなかろうか。

「ゲームミュージックというのは映画音楽のようなもので、レコードのジャンルとして分ける必要はあるが、音楽としては、何でもありなのだと思う」と書かれた人がいたが、その通りだと思う。

だが、ひるがえって現状を見回してみるとどうだろう。どうも本質とかけ離れたところで評価がなされているようにしかみえない。ドラムがどうの、オーケストラピットがどうの…。

もうウンザリしてしまう。だいたいそういったハードウェアの進歩は、音源の落差による表現力の低下を食い止めるための当然のことである。私に言わせればまだひどい音だし、音質自体の向上は今後も続くだろう。そのような一過性のものの評価より、むしろもっと本質的なところに目を向けて欲しいと思うのだ。

私が現在「演出」という要素を満たしたVGMを作れると思っているメーカーは、カプコンである。演出における音楽の重要性をよく知っているに違いない。

他のメーカーが悪いというのではないが、企画者、作曲者がゲームそのものとVGMリスナーのどちらを念頭に制作しているか、その比重が問題なのである。私たちプレイヤー、そしてリスナーは安易な受け狙いVGMにははっきり「NO！」と言いたいものである。

だが、本気でVGMで演出しようと考えると、単に音楽担当のみの話では済まないだろう。今のロケーションできちんとVGMが聞こえるであろうか？今のゲームセンターはうるさいし、聞こえたとしても音が悪い。これは筐体や基板にも問題ありだろう。しかし、ぜひ現状を打破できるような作品を出してほしい。ギャラクシアン3やドライバーズアイのナムコあたりに期待したい。

VGMが、本当にゲームの一部となった上で音楽性を追求するのは大賛成である。(私が頂点を極めていると感じたゲームは「ストライダー飛竜」である。)

(神奈川県　HTP-CON君㊥)
★善くも悪くも、受け手の反応は次の作品に反映されるんだよねー。

偉大でもないマンネリズム
ぼくの　わたしの
巨大ボス度チェック!

①他人の迷惑をかえりみない
②自分のテーマ曲がある
③体が大きく、とにかくハデ
④耐久力には自信がある
⑤2段階に変身が可能
⑥攻撃が最大の防御だ
⑦実は直前の中ボスより弱い
⑧影武者がいる
⑨負けおしみを言う
⑩続編で再登場する

0～1　ザコ、普通の人
2～4　やや攻撃性あり
5～7　や○ざ、危険人物
8～9　独裁者、人類の敵
10の人　宇宙からの侵略者

(北海道　上　文月君)

脱衣ゲームはなぜ作られる

☆オペレーターやメーカーの人はなぜ脱衣マージャンを作り続け、店に入れ続けるのか。

実際のところ、新しいマージャンを入れても一時的にインカムが上がるだけで、そんなに過激なものを必要としているわけではないんじゃないでしょうか？マージャンゲームは基板も開発費も安いから損はないし、メーカーや流通間のつきあいもあるんでしょうね。

つまるところ、麻雀ゲームがどうなるかは専門誌上などでの意見や風潮に左右されているといっても過言ではないわけです。

麻雀ゲームに対しては、AOUやJAMMAが見えないところで改善の努力をしています(★編注・今年に入ってから、いくつかのメーカー直営店などではLD使用などの過激なマージャンを店に置かないことにしているようです)。…ですから、反対なり賛成なりの意見のある方は、どんどん誌面に出してほしいと思います。

私ですか？私は反対ですが、PⅣのようにアイドルを作るといった目的のあるものは歓迎します。ゲームはまねるものでなく、創るものですよね。

作っている人たちも、実際にはいい人ばかりで、RPG的なものとかいろいろ考えたりしてはいるらしいのです。ただ内側からの変化は難しく、外からの改革を必要としているということではないでしょうか。

(愛知県　VRGW雷将斗君)
★ゲームセンターは小学生も自由に入れるという場所であることを考えると、仕入れる側も自分の店の客層を考慮においてほしいよね。

誰がああ言ったから私はこうだとか、個人の主張をネタにした投稿が多いが、他人の意見に対する寛容さが少々欠けてはいまいか。対立する意見はいくらでもあるのだから、採りあげていけばキリがない。自分は自分なのだから、他人のどうでもいい意見にケチケチ反論してるよりも、イカすゲームの話を読むほうが気分がよいのではないだろうか。

(埼玉県　TA.君)



(大阪府　M・S・G君)★力強い国家造りは、確実な領土確保から！

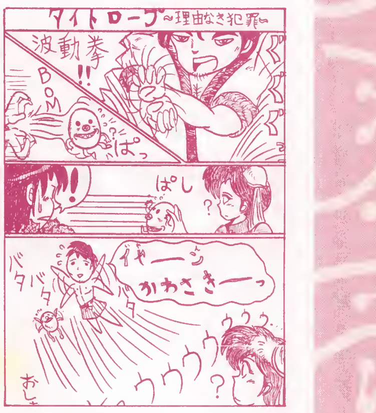
DAI GEIDO

★今月の題字（埼玉県「オレが元祖だ！」麻生美央君）

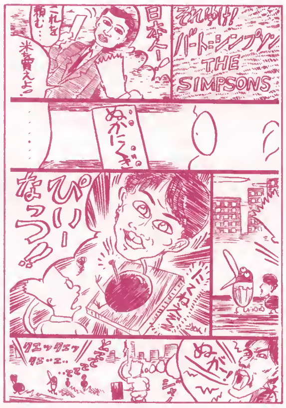


英雄の帰還
（イメージファイト外伝）

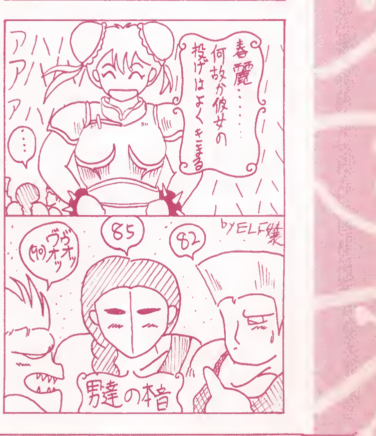
「司令官！OF－3から通信が入りました！」
まだ若い通信係が多少興奮気味にそう告げると、司令室にいっせいに声が挙がった。
私は皆を静かにさせ、言った。
「読み上げてくれ」
『こちらOF－3より、総司令部へ。我、月面裏側の防御システムの異常を確認、ただちに攻撃を開始。2006時、システム破壊に成功。機体の損傷がひどく、これよりただちに帰還する』
沈黙した司令室に、堰を切ったように歓声が挙がった。
「やった！やったぞ！やってくれたぜ、やっこさん！」
「良かった、本当に良かった」
全員が肩を叩きあい、作戦の成功を喜んだ。しかし、たった1人、モニターを見つめる副司令官だけはその歓声に自らの声を混じえなかった。
「司令官、OF－3の乗員生体反応が消えています！」
途端に、再び沈黙が訪れた。
「推定死亡時刻2012時、たった今です。きっと瀕死の状態で我々に通信を送ったのでしょう…」
沈黙が、さらに重みを増して、司令室全体に満たされた。
「…そうか…現在航行中の回収船の位置を調べ、一番近い機を迎えにやれ。…それから、その回収船のコードネームは〝クレイドル〟にしろと、ついでに伝えておくんだ」
「〝ゆりかご〟…ですか」
副司令官がつぶやいた。
「彼は、ようやく眠りにつけるんですね、司令官」
それきり、口を開く者は1人もなかった。全員が、1人、また1人と黙禱を捧げはじめた。彼の冥福を祈る声。すすり泣く声。小声で宇宙軍の歌をゆっくりと口ずさむ声。私は席から立ち上がり、自分の部屋へ向かった。
私は、知っていた。OF－1が、防御システム破壊の際の予想衝撃値に耐えられないことを。それは私以外には、設計に携わった数人の技師しか知らないことだった。つまり、この作戦に選ばれた4人の若者たちは、どのみち死ぬことが宣告されていたのと同じだったのだ。ブースターの故障で出撃できなかった4号機に搭乗して一命を取りとめた者をのぞく3人の若者たちは、結局尊い犠牲となった。
だから、彼ら4人を含んだこの作戦の志願者はすべて、死ぬために志願し、訓練をうけていたのだ。誰になるかはどうでもよかった。ただ何人かの若者の命が失われることは、最初から決まっていたのだ。そして、どうしても避けられないことでもあった。
彼らは、くだらない軍事ゲームの駒でしかないのだ。国家集団という頂点の人間から見れば。
彼らは、家族を捨て、愛する人を捨て、青春を捨てて作戦に志願し、死んだ。しかしそれも、頂点の人間たちの犯した罪の1つを尻ぬぐいさせられたに過ぎないのだ。「厄介な問題がひとつ片づいた」、その一言に終わってしまうのだ。なんとも哀しいことだが、それが現実であり、今の世の腐り切った道理なのだ。
…彼らは、一体幸せだったのだろうか。もし彼らが幸せでなかったとしたら、彼らの犠牲はあまりに無駄になってしまうのではなかろうか？…そして我々が、彼らは幸福であった、英雄であったと信じる以外に、彼らが幸せであっ



（埼玉県　らぐたま君）★何ゆえの嵐…。



（北海道　ちょっぱあ!!君）★業界人はこのマンガをどう思ってるのだろう？



（神奈川県　ELF嬢）★妥当な線か？



（北海道　HIX君）★アルバトロス…お前…。



（静岡県　windy君）★日常にひそむ安部公房。

ストIIで歌おう



ボクはブランカだよ
（ブラジルの曲（CD2－③の①）で）

ボクはブランカだよ
やせいのおとこだよ
ボクはブランカだよ
うおうお　うおうお　うおうお
さけぶよ
ボクはブランカだよ
やせいのおとこだよ
ボクはブランカだよ
うおうお　うおうお　うおうお
さけんで今、父を求めて
そして今、母を求めて
たびにでるんだ
そして今、たたかうのさ
ボクはブランカだよ
やせいのおとこだよ
今日も明日もたびする
パパとママを求めて
（前半は楽しく、後半はさびしげに歌うのがコツ）

どすこい慕情
（本田エンディング（CD2－⑩の①）で）

〽まわしを捨てて世界に臨む
土俵が恋しい夜もある
しこをふみつつ思いだす
そんな、（あ）夜もある
（どすこい！）スポポン
世界一の力士になって
土俵の上にふたたび立って
しこをふみつつ思い出す
そんな、（あ）夜もある
（どすこい！）スポポン
（演歌です。そんだけ）
（北海道　大亞門君㉓）
★いい味出してるねぇ～。8人分送ってもらったんだけど、今回は2つだけ紹介ね。

たことを証明する術はあるのだろうか？――信じよう。彼らが幸福だったことを。

「こちら回収船WDI－S12、〝クレイドル〟より総司令室へ。0001時、OFI－3の回収作業完了。これより基地に帰投します――」

――すべてのイメージファイターたちに、

「おかえりなさい」――

(宮城県 〝IKUKOさん、NAMELESSを見捨てないで〟BATTALION君)

★時に、ゲームの持つシビアさはプレイヤーの内側で〝現実〟となり…そして、我々の生きる現実へと結びつく。



(福島県 アウトラン2人乗り協会SDI大人君)★ついに私もとります、免許を!!(原付の)

閻魔天国

愛称は「んま天」にされたくなかった

選択、を必要とするアクションゲームは大嫌いです。例えばゲームのプレイヤーを選んだり、進むコースを自分で選ぶ。最初に選ぶだけならまだましですが、ゲーム中に突然画面が止まって選択画面になるのは考えものです。

「ラギ」なんかすごく面白かったのに、面クリアするとコースの選択画面が出てきて、やる気をなくしてしまいました。アウトランやダライアスみたいに、コース選択もゲームのアクションとして取り入れたほうがいいと思います(だからダライアスIIのコースセレクトも嫌いです)。

大阪府 司 隆 (ワープロの達人)

6月号を見て悲しくなりました。私の愛するジャレコ様が「あまりいい印象がな」くて、あのVGMさえ「聞く気がしてなかった」そうではあーりませんか。まあ家庭用のほうがピー――だから無理もないのですが(私もそうでしたが)。

しかし、アーケードの隠れた名作はたくさんあるんですよ。「ぷたさん」のコミカルアクションには珍しい軽やかな

(群馬県 中村英彦君)

★歌といえばブラックナイト2000(ピンボール)のボーカルもめちゃ、熱かった！



操作性、天聖龍の独特なムード、プラスアルファのさわやかな音楽。

それでも「ロッドランドを聴いて心がなごんだ」そうで、いいところだけでも評価してもらえてよかったよかった。

秋田県 石塚 朔 (SRMTの文をとーせヤローがかいてるかと思うと…)

フラッシュポイント…今でこそその数は稀少になったが、現存している場所では今でもささやかな人気を集めている。我輩もその1人で、時間に追われずじっくり研究を進められる上、テトリスのルールを応用してるから今もなおベストゲームだと信じている(ブロクシードの1人プレイは好きになれない…)。

東京都 橋沢育郎 (専攻・フラッシュポイント)



(大阪府 WATS君)★いや……。

ストIIの待ち時間になんとなく、ローリングサンダー2をやってるのは俺だけじゃないはずだ！しかもはじめてのプレイでそこそこ行ってしまって、クリアするまでやめられなくなってしまったのも俺だけじゃないはずだ。

ずばり！このゲームで一番使えるワザは「体当たり」でしょう!!

埼玉県 そぴか (攻略してほしい…)

TEKI・PAKIを見ての第一印象…。「東亜のゲームはパズルアクションにまでボンバーがつくのか…」(でも、内心嬉しかったりした。やはりゲームは東亜プランだ)

兵庫県 BE-BOP 改め TAKEON (「達人」の達人?)

雷電に食われてしまった感のあるアウトゾーンだが、私は雷電より面白いと思う。パターンを作ってしまえばサクサク進めるし、メガクラッシュ?型のボンバーも「究極のボンバー」といった感じでよい。

しかし、そんなアウトゾーンにも気になった点がある。それは〝地面の穴に落ちると死ぬ〟、転落死の存在である。今までは東亜プランの縦シュー(縦スクロールシューティング)の死ぬ要素といえば敵弾に当たるか敵に当たるかの2つの要素しかない。それがよい点のひとつだったのだが、転落死が加わったことで、このゲームのよい点を薄めてしまった気がしないでもない。でもやっぱりアウトゾーンは好きである。

大分県 宇田津知春 (政治団体東亜党員)

★こだわらずにおれないあなたのお手紙待ってます。



(岡山県 山本克君)★ガイルの足くせの悪さは世界一！(寝ぐせも)



(富山県 Guy君)★もはや人とよべんのでは…。

今月のお料理

誰にでもすぐできる ポイズンの作り方

全国ファイナルファイトファンの皆さんこんにちは、今日はこの場をお借りして誰にでもできるポイズンの作り方をお送りします。

材料

- ○16～17歳の少々やせ型の美少年(1人)
- ○女性ホルモン(適量)
- ○筋肉増強剤(少々)

作り方

①…まず用意した薬物を投与します。ここで筋肉増強剤を多くしすぎないよう注意してください。目安としては肩と腕が少々盛り上がる程度で、肌の弾力はつきたてのモチを少し冷やしたくらいがいいでしょう。

②…こうして女性の体型を確保したら、いよいよ本格的な性転換手術をおこないます。これは完全な女性体を維持するためのものですが、ポイズンはあくまでニューハーフですので、棒を残しておくのがミソでしょう。

③…仕上げに服と化粧で飾ってできあがり。

いかがでしたか。うまくできたという人はぜひご一報ください。

どーでもいーけど本気にすんなよ！
(愛知県 ジ0君)

★次号では「半年でムリなくミズパク体型に！」をお送りします。

ご商談の場



▼買います

●ゲーメスト1～37、45号を送料こちらもち、バラ可。希望価格、本の状態も忘れずに書いてW葉書で。
(〒651-21兵庫県神戸市西区枝吉1-135　柴田真晴)

●ゲーメスト1～16号を安く売ってください。バラでも可。
(〒150東京都渋谷区神宮前5-20-9　菅野秀昭)

●ストリートファイターIIに関するものを何でも高く買い取ります。イラストも大歓迎。
(〒996山形県新庄市宮内町5-31　森祐治)

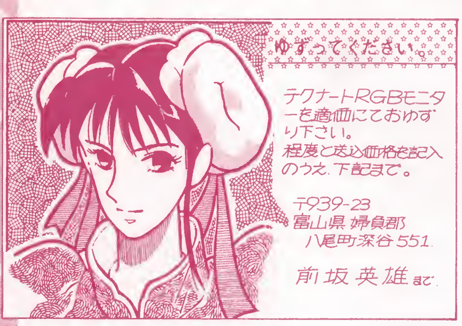
●以前ゲーメストに載ったナイトストライカーの記事すべてのコピーをください(55号を除く)。また、ナイストに対する自己主張なども受けつけます。
(〒811-31福岡県粕屋郡古賀町薬王寺906-1　後藤雅代)

●ゼビウスに関する物なんでも買います。美品希望。
(〒040北海道函館市千代台町24-23　高木貴樹)

●NG特別付録「アルテミス全身ポスター」を高価にて買います。美品希望。気長に待ちます。詳しくはW葉書で。
(〒729-41広島県甲奴郡甲奴町宇賀1282　西平善明)

●ワンダーモモの下敷き、バッジを各千円、テレカを五千円で、まとめて売ってくれる方にはワルキューレの伝説のポスターをあげます。送料こちらもち、W葉書で。
(〒241神奈川県横浜市旭区二俣川1-79-11　甘粕和也)

●PC-E本体、R²OMシステム、ソフト。MD本体、ソフト。S-9ターボをなるべく安価で。詳しくは封書で。
(〒354埼玉県入間郡三芳町北永井883-10　宮崎悟作)





▼売ります

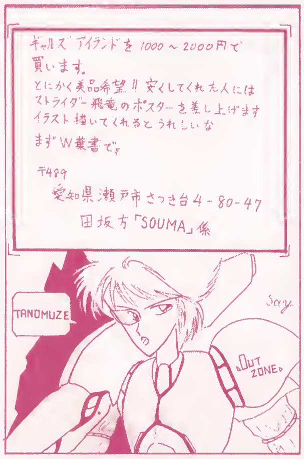
●ゲーメスト8、13、16、21～56号とギャルズアイランドを売ります。サイトロンのCDのポスターもすべてあるのでこれも売ります。W葉書で。
(〒242神奈川県大和市下鶴間1521-14　吉田智仁)

●ゲーメスト9～11、13～52号+ギャルズアイランドをまとめて。送料こちらもち。希望価格を書いてW葉書で。
(〒921石川県金沢市高尾台4-93　松岡隆生)

●コンボーAVのVRタイプ未開封を2万、ゲーメスト1～58号(美品)を1万円で。W葉書で。
(〒065北海道札幌市東区北27条東2-1-15　徳永維磨)

●GMのCD、カセット、ポスター多数あります。リスト送りますので62円切手同封の上、連絡ください。
(〒570大阪府守口市下久保町3-22-9　仲原達也)

●ゲーメスト38、39号を各250円で、251円以上の方にはサービス、ギャルズアイランドと交換ならさらに上わくサービスをします。まずは手紙で。
(〒062北海道札幌市豊平区平岸2条12-6-15-401号　見上家達)



▼交換・その他

●メガドライブのテトリスを適価で。
(〒152東京都目黒区鷹番2-18-18　石田将彦)

●PC-98DO+TV353+モデム+まいとーく+マウス+ソフトを25万くらいで。PC-88VA+CRT+マウス+ソフトを適価で。ゲーメストバックナンバーもあり。W葉書で。
(〒960福島県福島市蓬萊町50-1市20-34　大沼孝章)

●宮崎市内のゲームサークルの方々、僕を仲間にしてください。当方、シューティングが好きです。
(〒884宮崎県児湯郡高鍋町蒲池東4785中央ショッピング2F-15号　加藤高明)

●使い捨てでお得な私をサークルで使ってください。未経験ですがよろしく。
(〒165東京都中野区白鷺2-50-14-1437　鈴木洋)

●私のグラIIIまたはサラマンダとあなたのパロディウスだ!を交換してください。
(〒631奈良県奈良市朱雀1-8-30　田中就一郎)

●数枚ある私のグラIIIのポスターとあなたのゲーメストバックナンバーやポスターと交換してください。先着順で売却不可。
(〒124東京都葛飾区東立石1-3-22-502　藤沢隆介)



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

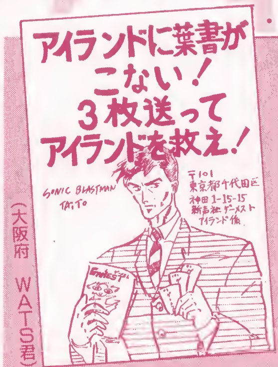
あて先・編集部内
「ご商談の場」まで

お知らせ

今回より、基板のご商談に限り、取り扱いを見合わさせていただきます。送られた手紙はボツになりますのであしからず。

なお、アーケードゲームに関する品物は重視します。よろしく!
(担当者　水島屋T.J.)

お便り募集



(大阪府　WATS君)

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり!の方に特製テレカ(㊫)をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

商談の場も同様。

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

SONIC THE HEDGEHOG





ソニック・ザ・ヘッジホッグと仲間たち

「ソニック」にアミューズメントセンターでアタック!!

NEW HERO!!

メガドライブ版アクションゲームの人気キャラクターが、プライズでデビュー!

ゲーム展開のスピード感、アクションの可愛さ、グラフィックのユニークさで話題の、メガドライブ用ゲームソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。そのメインキャラクターのソニックや仲間たちが、プライズマシンのぬいぐるみで登場したぞ。アミューズメントセンターで、ソニックのプライズを見つけたら、ぜひキミもチャレンジしよう。



メガドライブ専用ゲームソフト
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
7月26日発売　6,000円(消費税抜き)

▲これが、ソニックの爽快な高速回転パワーだ!

NEW UFO CATCHER

ニュー・ユーフォー・キャッチャー

ボリュームいっぱいワイドな興奮!
楽しさグーンとパワーアップ!!



ニューUFOキャッチャーで、人気のプライズをキャッチしよう!!

ソニックやアンパンマンなどのキャラクタープライズから、ファッション感覚あふれるレディプライズまで、種類も豊富に新しいプライズが続々と登場。友だち同士で、彼女と一緒に、お気に入りのプライズをニューUFOキャッチャーで狙え。

SEGA　株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市庄内栄町5-5-14　電話 06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)



綿々とつづる大攻略、その名も…コットン

©SEGA／SUCCESS

バリアと妖精ショットで光を取り戻せ！

攻略：えび　助っ人：水島屋T.J.

はじめに

かわいい絵だけれど内容はハードなコットン。発売されて2カ月たつので、みなさんも、もうプレイしたことだと思います。

このゲームは、各面の重要なポイントさえ押さえておけば、わりとすんなりと先に進めるゲームです。

「どうしても先に進めない」と言って、クリアをあきらめてしまった人も、ポイントをしっかりと押さえて、エンディングをめざしましょう。

操作方法と気合弾

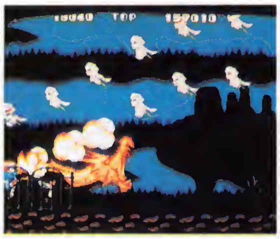
操作は、8方向レバーで、攻撃はショットとボムの2つのボタンで行います。

気合弾は、青か赤のクリスタルを持っているとき、ショットまたは、ショットとボムボタンを一定時間押し続けてから離すと、使うことができます。

では、各気合弾の説明をしましょう。

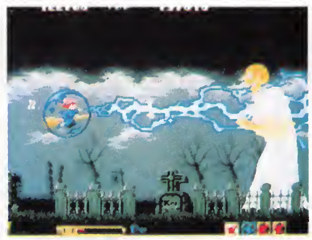
ドラゴン弾

赤いクリスタルを持っているとき、ショットボタンをためると出ます。


ドラゴン弾。

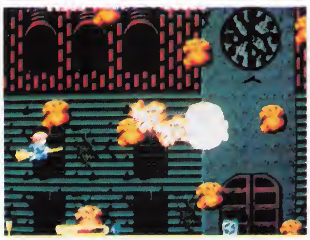
イナズマ弾

青いクリスタルを持っている時に、ショットボタンをためると出ます。


イナズマ弾。

ホーミング弾

赤いクリスタルを持っている時に、ボタンを2つともためると出ます。


ホーミング弾。

バリア

青いクリスタルを持っている時に、ボタン2つともためると出ます。


バリア。

妖精ショット

クリスタルの有無にかかわらず、ボムボタンをためると出ます。

気合弾の中でも使えるのは、バリアと、妖精ショットです。他の気合弾は、見た目の割には、威力がありません。よって、自分がプレイしていて、よく敵にやられてしまう所などでバリアを張るのが正しい使い方でしょう。


妖精ショット。

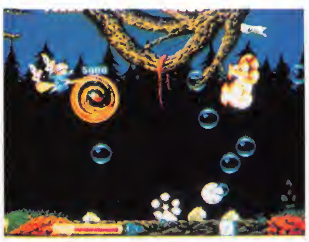
地蔵について

地蔵には、大きなクリスタルを運んでくる地蔵と、妖精を運んでくる地蔵と、いつもきまった所に出現する、何も持っていない地蔵があります。

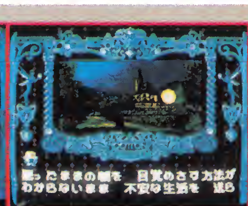
妖精を運んでくる地蔵は、壊すと妖精が、自分のオプションとなります。このとき、真下に3000点の宝石を落とします。

何も持っていない地蔵は、ものすごく堅いけれど、壊せば5000点入ります。この地蔵は、ショットを撃ち込むと動きを止め、撃ち込みをやめると、自然に画面前方に逃げて行ってしまいます。覚えておきましょう。

それでは、各面の攻略にいってみましょう。


地蔵を壊したところ。

おいしいデモ画面



ある日のこと．突然、闇の波動が光のプリズムを狂わせ、世界中の光を吸い込み始め…。



…しかし、そんなことにまったく無関心なコットンという魔法使いがいたのです。



どうか闇の魔物を倒してちょーよ。



世界を救って…。魔物を倒せば大好きなＷＩＬＬＯＷが手に入るのだ。



デヘヘヘヘ…。ＷＩＬＬＯＷちゃんを手に入れろォ〜。

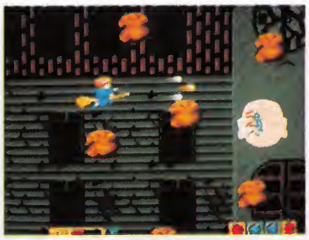
1面

正面から目玉のザコが押しよせて来ます。ボムも使ってなるべく撃ち逃さないようにしましょう。下にいるカエルは、目玉のザコが出終わってから撃ちに行きましょう。ちなみに、カエルの出すアワに当たっても、死にません。
　しばらく進むと5000点の地蔵がいます。この地蔵は、逃がしてしまって、目玉のザコを撃つほうがいいでしょう。


スタート直後のザコ編隊。

▼中ボス

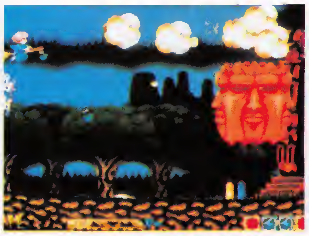
中ボスの周りを回っている岩が見えたら。妖精ショットの準備をします。中ボスの本体が見えたら、妖精ショットをします。しばらく撃ち込めば、倒せます。倒した後に、中ボスの周りを回っていた岩が落ちてくるので、このボスは、なるべく右ハジで倒して、落ちてくる岩は、岩の外でかわすようにします。
　中ボスの後に出てくる、緑色の1つ目の敵が、1面のポイントとなります。こいつが出現する前から、妖精ショットを準備しておきます。こいつが前から跳んできたときに妖精ショットを撃ち込みます。自分は、そのまま右上に行ってレーザーをかわしつつ妖精の弾を撃ち込みます。これで壊れているはずです。もしも、撃ち込みが足りずに壊れなかったら、とっとと、右上に逃げてしまいましょう。
　もう後は、ボスまでザコの編隊が出るだけです。

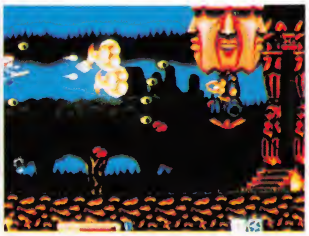

このようにして妖精ショットを撃ち込む。


レーザーを上によけたところ。


妖精ショットを撃ちこんだところ。

大ボス


このあたりで撃ち込むと比較的安全。


ボスの出す弾をよけつつ撃ち込む。

2面

2面が始まると、すぐにだるま落としが落ちて来ます。こいつは破壊不可能なので、とっとと上をぬけてしまいましょう。
　しばらく雲とザコが続きます。雲は、妖精ショットを使って壊しましょう。木に張りついてしまっているザコも、妖精ショットで撃ちましょう。


だるま落としを撃っているところ。


上をぬけたところ。


こんな感じ。

▼中ボス

この木のオバケのような中ボスは、目が弱点で、口から小さな木をポンポン出して来ます。この小さな木は、完全に実体になるまでは、判定がないので当たっても平気です。知っているとかなり楽になります。写真の位置にいると、比較的安全のようです。
　中ボスを倒すと、縦スクロールになり、上へと進んで行きます。ここでも雲が出るので妖精をうまく重ねて壊しましょう。
　縦スクロールが終わると、再び横スクロール画面になります。
　木の上(中ボスの残骸の上)から小人がヤリを撃って来ます。ヤリは、自分の位置によって左上に放物線状に撃つときと、真左に撃つときがあるので、注意しましょう。ヤリを撃ってくる小人は、どんな時でも、速攻で壊すようにしましょう。
　中ボスの残骸がとぎれると、雲が大量に出現します。しか

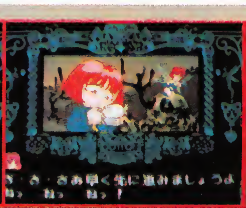

まだ当たらない。


このへんで撃ち込もう。


こんな感じで重ねる。


この位置で撃つ。

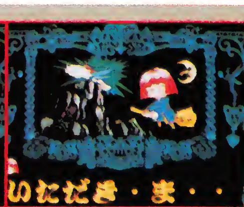

いざ、進め、進むんだあー。


グヘヘヘ。やったー。2個目。うう、早よ、食いたいわい。


OH！
BIGには弱いのだ！


なっちゃうのだってばあ、ばぁ、ばぁぁ！


だが…。7色のWILLOWを集めるとビッグでグレイトなWILLOWに、


ちゃ～ん。今、食べてあげますからねえ。

も右下からザコが大量に突っ込んで来ます。ここは、あわてずに妖精ショットで雲を壊して、自分は左下でザコを撃ちます。

ここをすぎると、墓場地帯に入ります。ここの地上物のゾンビは、ボムを使って速攻で倒してください。


ゾンビを撃っているところ。

大ボス


飛んで来た手と弾を上へ回ってよける。


まず手を撃つ。


弾をよけながら顔を撃つ。


こうなる前に手を壊す。


頭に張りついて壊す。


本体を撃つ。

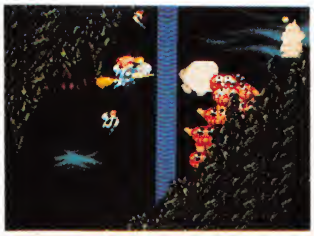
3面

始まって、すぐに右上にスクロールします。斜めスクロールの途中に、だるま落としがいます。2面のだるま落としとは違って上にすき間がありません。写真の位置で撃ち込みます。このとき、だるま落としの向こう側にいるオノを投げてくる小人も倒すようにしましょう。小人を倒したら、すぐにだるま落としをぬけましょう。

だるま落としをぬけると、今度は、左上に斜めスクロールします。ここでも、後ろに（画面左に）だるま落としがいますが、ここは、上にすき間があるので、上をぬけてしまいましょう。

2度目のだるま落としをぬけると、横スクロールにもどります。ここで前から、敵の妖精が2つ来ます。どちらか1つを速攻で倒して、もう一方の妖精がウェーブ弾を出してからもう一方の妖精を倒す、という方法をおすすめします。2つのウェーブ弾の間に入るのは、危険です。

妖精の後に、ザコが3匹、突っ込んでくるので、画面左に張りついては、いけません。…


小人を撃ってからぬける。


上の妖精を速攻で壊したところ。


最初の左への移動は、上へかわす。


左に来たところを撃つ。


着地したところを弾を左右によけながら撃つ。


後ろへさがって上へ跳んだところを撃つ。

中ボスを倒すと、再び右上の斜めスクロールとなります。主に地上のオノを投げる小人を、ボムで倒します。いくつか雲も出てくるので、妖精を重ねて壊しましょう。


再び撃ち込む。なるべく早く壊す。


カメが左へ行ったら自分も左へ。


右上へ移動。


カメが右へ行ったら少しひきつけて…。

斜めスクロールの終わりにライオンが出ます。ライオンは、飛ぶ前に倒してしまいましょう。


ライオンを速攻で壊したところ。

あとは、ザコまで、青オニラッシュ。目玉のザコ編隊。妖精2匹と続きます。青オニラッシュは、上と真ん中の青オニをショットで壊し、下の青オニをボムで壊すようにします。


もう少し下で撃つ。

妖精2匹は、速攻で2匹まとめて倒してしまいましょう。

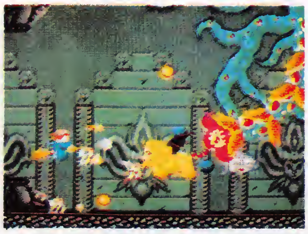

妖精を2匹同時に壊したところ。

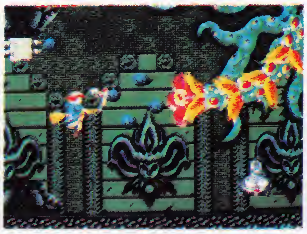
4面

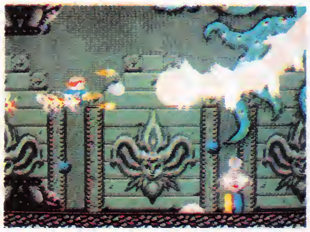
ハリの壁を壊して進んで行くと、下への縦スクロールとなります。途中に、地蔵が2つ置いてあるけれど、この2つは、逃がしてやったほうが、無難です。それよりも、上から落ちてくる小人を、確実に壊しましょう。

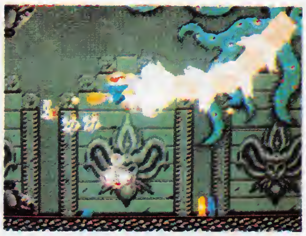

上から落ちてくるザコに注意。

下に着くと、再び右スクロールとなり、ハリの壁地帯となります。ここまで来ると、自分のショットもかなりパワーアップしていると思います。パワーアップしていれば、ショットでかなり押すことができます。しかし、一度でも死んでしまっているときは、カベをあまり壊さずに、ザコの出す弾をよけることに専念するようにします。

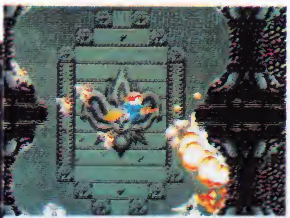

まずライオンを壊す。

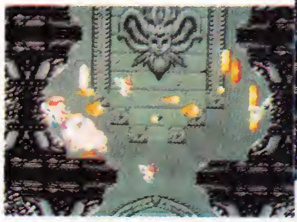

画面左で撃ち込み…。


このへんで中へ入る。

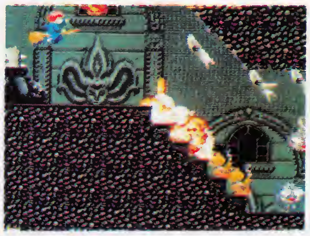

張りついて撃ち込む。これの繰り返し。

中ボスを倒し、また少し進むと下への縦スクロールとなります。ここにも2つ、地蔵があります。しかし、右側の地蔵の所に、ヤリを投げる小人がいます。ここは、写真の位置でボムを撃ち、小人を倒し、右側の地蔵を逃がしたら、左側の地蔵も逃がします。

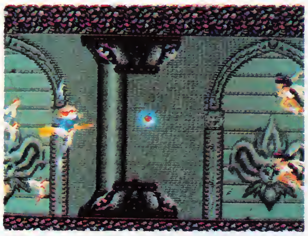

このへんで小人を先に倒す。


左の地蔵を逃がしているところ。

下に着くと、右下に斜めスクロールします。地上には、ヤリを投げる小人が大量にいます。ボムが最強ならば、問題ないのですが、死んでいたりして、ボムが地面をはっていかない場合は、ホーミング弾を使うと楽にぬけられます。


ホーミング弾を使ったところ。

あとはトゲのカベ地帯が続きます。敵の妖精のウェーブ弾に最善の注意をはらいましょう。


これは危険!!


ショットが強ければこのフォーメーション。


このへんで引きつけ、右に回ってかわす。

5面

5面からいよいよ難しくなってきます。5面は、死神がいやらしい所から出てくることによって、死にやすくなってしまいます。つまり、この面のポイントは、死神の出現パターンを覚えること、となります。

6面

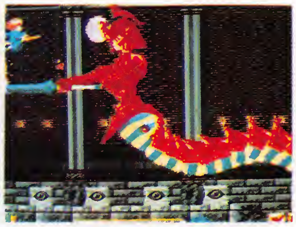
いよいよ最終面です。6面で大切なポイントは、ズバリドラゴンです。ドラゴンのはく弾は、ゆるやかな弧を描いて飛んでくるということを覚えておきましょう。

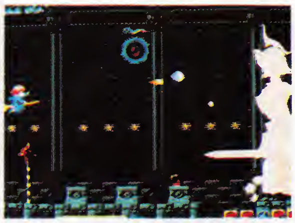
そしてドラゴンが出現する場所を覚えて、妖精ショットを撃ち込み、できるだけ早く壊すようにしましょう。

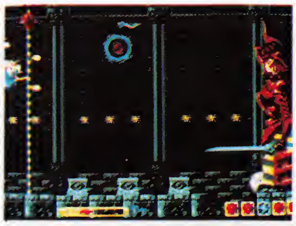
おわりの言葉

みなさんいかがでしたか? 初めて書いたこの攻略ですが、みなさんの役に立ったなら、大変ウレピーです。5、6面の攻略は来月やるのでよろしく（デモ画面もね）。みなさんのご意見をお待ちしております。


左上でヘビを撃ちつつ本体に撃ち込む。

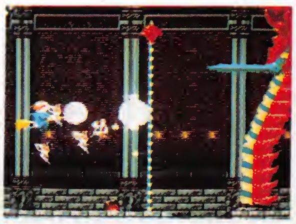

剣は左上にいれば当たらない。


1本目のヤリ。あっ！あぶな…。


こないよ。実は左ハジは、ヤリの安地。


下に行ってヤリを壊す。


少し上に行って誘導弾を壊す。


ヤリは、全部壊すようにしよう。

ワンダー・3

©カプコン

1枚のCPシステム基板になんと3つのゲームが入ってる。ルースターズ（アクション）、チャリオット（シューティング）、ドンプル（パズル）なのだ。ルースターズってのは、主人公の名前で、チャリオットでも活躍しちゃうのだ。

チャリオット



舞い上がれチャリオット！イシタールの姫を救うんだ！

ストーリーオブチャリオット

妖魔が支配する暗黒の時代はルースターズと呼ばれる少年たちにより幕を閉じた。悪の権化、妖魔ガイアは滅び、人々は平和な日々を送っていた。

そんなある日、2人の少年のもとに傷つき果てた妖精がたどり着いた。

「新たな妖魔が現れ私たちの国イシタールを襲い、姫を連れ去ってしまいました。妖魔に立ち向かうことができるのは、伝説の聖なる翼チャリオットだけ。チャリオットはルースターズと呼ばれる少年たちが持っています。どうか私の代わりに彼らを捜し出し姫を救い出してほしいのです」

妖精の話を聞くやいなや、2人の少年は天窓から屋根の上に飛び出した。そこには光に包まれた輝く翼が置かれていた。

「それは伝説の聖なる翼チャリオット！あなたたちは…」

「イシタールの姫は俺たちルースターズが救い出してやるぜっ」

2人の少年は力強く叫ぶと、チャリオットを駆って天空高く舞い上がっていった。

操作は2ボタン

チャリオットに乗った主人公たちは、アイテムを取ることによりどんどん強くなります。特にしっぽは重要なので、がんばってしっぽアイテムを集めましょう。

ボタンは2つ、ショットボタンと気合ボタンです。ショットはセミオート。これなら連射に自信のない人も大丈夫。気合ボタンを押すと気合を発射します。

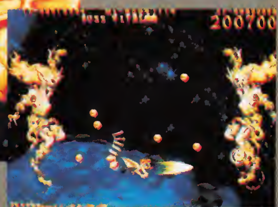


お日さまに攻撃されるわたし。レーザーを放ってくるぞっ！

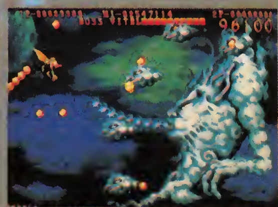


面クリアするとマップが表示される。倒したボスは爆発するよ。

不思議なしっぽ



先月の写真の後はこうなるのだ。双子座のボス。



ボスの攻撃は激しい。このボスは雲だね。

ドンプル



ドン君とブル君が主役のパズルゲーム

とっても単純わかりやすいゲーム

ゲームはとてもシンプル。画面上の敵を全部倒すか、逃がすか、ブロックを全部壊すかでその面をクリア。

1人プレイでも楽しめるが、2P協力でも遊べる。敵さんもコミカルで、とても楽しい。けど、まじめにやらないとすぐ追い込まれてやられちゃう。しっかり攻略していかないとね。

プレイ方法は

1本のレバーと、1ボタン。ほかの2つのゲームが8方向ゲームものなので、このドンプルの4方向では、少々やりにくいところもあるかもしれない。そこが不安。



フルーツを10個集めて1UPだ！

ゲームは、ブロックを飛ばして、敵をつぶしていくもの。

早くクリアすれば、タイムボーナスも高くなってくる。

特にアイテムのようなものはないが、バクダンのブロック飛ばし、爆発させて気絶させたり、星印のブロックを飛ばして、フルーツを出したり、ハートのブロックを3つ並べて高得点など、ブロックにて変化をもたせている。

フルーツを指定数得ると1UPとなる。

昔のパズルゲームに似てて、なつかしく思ってしまった。

（する）



うつわーっ！アイキャッチなのだ、これ！

敵さん3匹飛ばしているの図。目がいい！





魔女の宅急便…ではない。ちなみに気合の正式名はテイルショットだよ。

ゲームの中で一番の特徴はしっぽ（オプション）です。オプションというアイテムをとると、しっぽが1関節長くなります。

また、気合弾はしっぽが3関節以上ないと使えません。気合はしっぽパワーを3つ分消費するのです。しっぽパワーは時間がたつと回復しますが、回復するまで気合は使えません。しっぽが6関節ついていれば2回続けて気合をうてることになります。

いざ、天空へ ——

このゲームはザコやボスの攻撃が多彩で、覚えないとつらいと思います。また、やられてもパワーアップやオプションのアイテムがその場に残るので復活も楽勝！考えてくれてますよね。ちなみに2P同時の場合、残ったアイテムはもう片方のプレイヤーでも取れます。奪い合いしないようにね。



ジャガイモみたいな敵。気合を使って蹴ちらそう。

星座の世界へようこそ

サブタイトルが天空への旅というだけあってボスは空にちなんだものばかりです。双子座の美しいおねえさんが襲ってきたり、巨大なカニさんがいたり、次は何かなっ!?とワクワクしてしまいました。

最近ここまでインパクトのあるグラフィックにお目にかかっていなかったので非常にカルチャーショックを受けました（個人的趣味というものかしら?）。ルースターズ共々プレイしてみてくださいね。

（ちゃら子）



ルースターズ

**宝を求めて妖魔城へ！
俺たちルースターズに
こわいものなどなんにも
ないぜ!!**

進め！ルーとシバ!!

とりたてて難しい操作もルールもないので、すんなりゲームにとけ込めるでしょう。

ストーリーオブルースターズ

チャリオット——それは天空を自由に飛び回ることができる伝説の乗り物。チャリオットの放つ聖なる光は妖魔の呪いから人々を救い、幸福に導くという。

妖魔が人に代わって世を支配する暗黒の時代、その混乱の中、世界中の宝を求めて旅するルースターズと呼ばれる者たちがいた。

「チャリオットか、こいつぁ面白そうだ！」

宝を求めて旅をするルーとシバはチャリオットの噂を耳にして飛び上がって喜んだ。

「妖魔なんて関係ない！チャリオットは俺たちが頂くぜ」

伝説の宝を手に入れるべくルーとシバはチャリオットが封印されている妖魔城へと旅立った―

2P同時OK!!

画面上部に表示されるタイムがなくなる前にボスを倒して先へ進むと面クリア。主人公たちはアタックボタンでボウガンをうちジャンプボタンでジャンプします。レバーとボタンの組み合わせによりスライディングやその他、いろいろなアクションをします。

敵に触れたり弾に当たったりするとミスとなりますが、そのとき服を着ていれば裸にむかれるだけで大丈夫。しかし着ていないと残機（?）が減ってしまいます。

アイテムもたくさん。武器のパワーアップ、オプションなど上手に使って有利に進みましょう。



妖精の持ってくる宝箱の中や敵を倒すと出るカードを集めると1UP。


レバー上で上部攻撃もできる。水面とうしろの木々がすごくきれい。


足場のせまい所での戦い。

不思議な雰囲気がいっぱい

写真を見ておわかりいただけるでしょうか?キャラクターはもちろん、背景のキレイなこと―配色が絶妙でルースターズというゲームの世界をつくり上げるのに大きな役割を担っています。また、キャラクターもディズニーのピノキオみたい。ああ、乙女の清らかな涙が…。



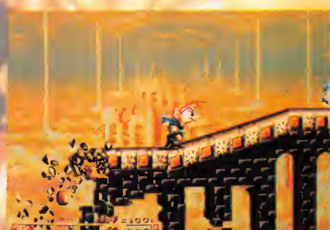
全体的にタロットカードの世界が持つ、不思議な雰囲気と非常によく似たものを感じましたね。

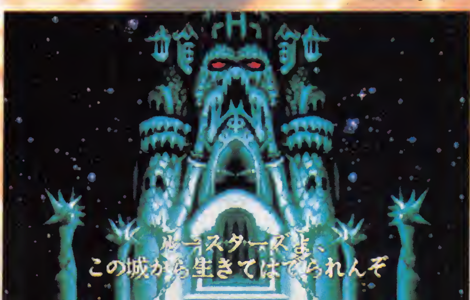
TO BE CONTINUED TO CHARIOT

前半はさくさくと進めるようですが、後半はボスの攻撃が多彩で激しいので弾よけの要素がからんできます。よけるのも熱いぞ!!

とにかく、見かけたらぜひ一度プレイしてみてください。自分でプレイして、人がプレイしているのを見て…そのうち君もルースターズのとりこになっているでしょうっ―ふふん。

（ちゃら子）


早くしないと道が壊れてしまう。


不気味な雰囲気に満ちている城。しかし行かねばならない。

紗子とあーるきっずの

シューティング ブリBURI! バリBARI





結局こうなるのね

や～、久々ハマっちゃいました。CD-ROM²の『パチ夫くん 幻の伝説』!あの専用コントローラーがいいんだよね。軍艦マーチと玉の出る音が耳底について離れない!もう気分はパチプロ。

街を歩いててもパチンコ屋の音に反応しちゃう。

「ああ～、チンジャラ、チンジャラ 呼んでる～」

打ち止め台の数が増えるにつれパチプロ気分も増大。

「どんな台でも怖くないぜ!どっからでもかかってこんかい!!」てな勢いで、本物のパチンコ屋にも入ってみたんですが…。やっぱゲームとはワケが違うね。あっという間にヤられちゃいました。

「ちぇーっ!こんだけお金使って、なんで遊べないんだ!ゲーセン行ってゲン直ししよ」

こんなときはやっぱガンシューティングもの(っていうのかな?光線銃筐体のヤツ)がいいよね。おんなじ300円でも満足度が違う!

「きゃ————っ!いっぱい出てきたよ～」

「げげっ!ボムがないっ!」

「あ、あ、救急箱がっ」

「うわ、斧がっっ!あ、刺さったぁ!イテテ…」

静かにプレイしろってぇの。

おもしろい?

別にガンシューティングに限ったわけじゃなく、あたしの場合、モニターを見るよりプレイする本人を見てるほうがおもしろいんだそーな。本人は一生懸命やってるんだけどなー。とりあえず反射神経も動体視力も並以下だから当然アクションもシューティングも苦手です。

わかりやすいとこでいうと、アクションでは『スーパーマリオ』。これのふたつめの川が越せなかった(笑)。

「加速して助走ジャンプするんだよ」

「あ、うん。わかった。…～ぶぅ～ん…うりゃあっっ!」

…じゃポン…。

「自分が足上げたってマリオは飛ばないんだよっ!」

シューティングでは『グラディウス』(いっちゃん最初のヤツ)でアタマのほうで出てくる火山が越せない!(爆笑)カプセルを集めても、パワーアップする前に爆死。他の人はなんかすんごい弾撃ったり、クルクル回るオプションが付いたりするのに、あたしのは常に丸腰。も、シューティングに関しては〝デルトシニ(出ると同時に死ぬ)〟の異名を持つくらい。〝ゲーメストがつくったバリバリシューティング『スコルピウス』〟(宣伝)なんて、ディスクを入れる前に死んじゃうかもしんない。

自己満足だよ

「好きこそモノの上手なれ」の反対にある「下手のヨコ好き」。あたしの場合、完璧コレ。

1コインクリアなんてとんでもない!ゲームってのは100円玉積み上げてやるもんだ!(ゲーメスト読者の中に「ウン、ウン」とうなずいてくれる人がいることを切に願ってしまう)

…でハマったゲームといえば『怒』『ダブルドラゴン』『ゲバラ』『テトリス』『ボナンザブラザース』…、あと、最近ハヤリのクイズものはとりあえずやってるなー。

あれってズルイよね。反射神経も動体視力もいらないし、いろんな仕掛けで先が見たくなるよ～になってるし、ヒトの知識欲をかき立ててお金いれさせるなんて…。気がつけば1000円なんてあっという間!ちきしょ～。それでもやってるバカな自分…。

う～んと、あたしがハマれる条件としては、

「基本だけでなんとかなる」

コレですね。神経すり減らす弾よけも、「ここでこうしなきゃクリアできない」も、「レバー上と1ボタンで必殺技だ!」も、み～んなメンドくさい!

最初にいくつかコインを入れといて、ゲームスタート。きゃあきゃあ言ってるうちに、最低行けるとこまでいく。そんで、その後はなにかしらテクがなければ進めないいんだとしたら、自分の中でそのゲームはもう終わってるの。だから、さっき挙げたハマりゲームもエンディング見たのって『ダブルドラゴン』だけ。

自分でたのしいと思ってるうちにやめちゃうほうがずーっとそのゲームを好きでいられるよーな気がするしなー。征服欲が足んないのかな。

先が見たいときはうまい人にプレイしてもらうし。そうすると、ほんとーに映画を見てるようなんだよね。う～んあたしにはできない…。

「え?なんで、その弾がよけられるんだぁ?」

「ひーっ!でけー!どこ狙うの?」

「うわ、うわ!何、それ」

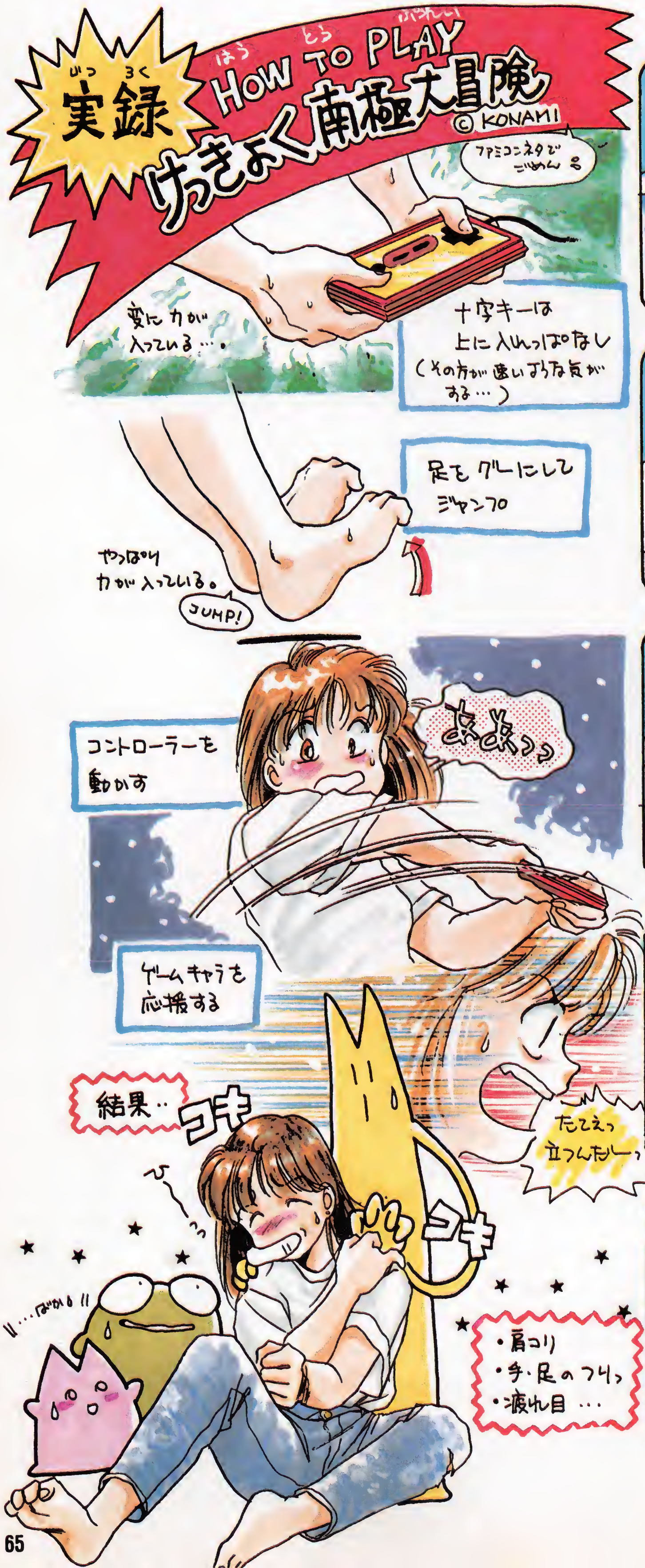
「おお、すっげー!」

人のプレイを見てる時もうるさい☆

こっそりやる

あ、それから「人気の新作ゲーム」には手を出さない。ヨコ好きゲーマーとしては







「新作」ではなくなって、50円コーナーに移ってからやっと落ち着いてプレイできるのです。「新作」のうちは、やっぱ腕だめしをしたい人たちがいっぱいいるわけで、そーゆー人に見られながらのプレイは恥ずかしいもんなァ。

いつぞや、女の子の友達2人と『ダブルドラゴン』をプレイしてた時、(また無意識のうちに大騒ぎしてたのかもしんないけど…) ふと気づくとなにやらモニターに映り込むデカイ影が…。見れば周りを囲むように4人の外人さんが! キチンと背広着てたし、メモとかしてたし、アメリカのゲームメーカーの方が日本のゲーセンを視察に来てたのかしらん。ペロペロっと英語でなんか聞かれたけど、にっこり笑って逃げてきちゃいました(うーん、日本人〜)。

「人が見てるほうが燃える」って人もいるのね。あ、いやHなことじゃなく…(「ゲーメスト」は良い子の雑誌だっていってるでしょ〜! そーゆーこと書くのはやめてくださいよぉ」と萩原氏泣く。ごめんなさい)。そーゆー人ってどこで練習してるんだろ? 「新作ゲームはチェックしといて自分で基板買って、練習した後ゲーセンデビューする」なんて話も聞くけど、ホント? 基板って安いもんじゃないよねー。やっぱバイトとかして、そのお金全部つぎ込んでたりすんのかな。やー、敬服に値するね。

「そのパワーをちょっとでも勉強に向ければ…」なんてことは耳タコだろうから言いまへん。あたしも長年いわれてきたことだし…。

ゲームはいい! 100円玉で自分が納得できるもんが返ってくるからね。ヘタはヘタなりに…。パチンコでの100円って手首ひねった瞬間に消えてっちゃうもんな。もう、パチンコなんかしない…こともないかもしんない(笑)。


史上最大のゲームミュージックの祭典 開催決定！
今年もあの熱い感動がやって来る。
主催：角川書店
協賛：ポニーキャニオン
キングレコード
協力：マイコン BASIC マガジン
カプコン
コナミ
セガ・エンタープライゼス
データイースト
日本ファルコム
企画：グローバルエンタープライズ
制作 サイトロン・アンド・アート
東京 中野サンプラザ 7/30・31
昨年のゲームミュージックフェスティバル'90より
データイースト サウンドチームデビュー
アルフ ライラ ファーストライブ！
各出演バンドのオールスターズによる共演予定
7/30(火)
4:30 PM開場
5:00 PM開演
GAMADELIC（データイースト）
S. S. T. BAND（セガ）
J. D. K. BAND（ファルコム）
7/31(水)
4:30 PM開場
5:00 PM開演
短形波倶楽部（コナミ）
ALFH LYRA（カプコン）
S. S. T. BAND（セガ）
両日の演奏内容が違います。
2 Days 5,000円（税込）
1 Day 3,000円（税込）
チケット7月10日水 一斉発売！
▶チケット取扱・問い合わせ
グローバルエンタープライズ
TEL 03-3496-1341
▶チケット取扱（1Dayのみ）
チケットぴあ
TEL 03-5237-9999
チケットセゾン
TEL 03-5990-9999
コンプティーク Presents
GAME MUSIC FESTIVAL '91
ゲームミュージックフェスティバル'91
VIDEO 7.21 ON SALE
ゲームセンターで大ヒット、
「ストリートファイターII」が
VIDEOになった！
天才プレイヤーによる完全攻略ビデオ。
GAME PLAYER Mr. まさし君
Hi-Fiステレオ60分
品番：PCVP-10589（VHSのみ）
価格¥5,800（税込）
見よ！
これが史上最強の
プレイだっ！！
STREET FIGHTER II
CAPCOM
©1991 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED
CD好評発売中！
STREET FIGHTER II
ストリートファイターII
G. S. M. CAPCOM 4
アルフ ライラ
品番：PCCB-00056（2枚組）
価格：¥3,500（税込）
CDが大変好評で品切れ状態になりましたが
再々出荷致しました
SCITRON
PONY CANYON
サイトロンテレフォンインフォメーション 東京03-3236-4000


IREM CORPORATION IREM CORPORATION IREM CORPORATION IREM CORPORATION IREM CORPORATION
剣よ魔を切り裂け、槍よ獣をつらぬけ！
剣が切り、槍が貫き、鉄球が飛ぶ武器格闘アクションゲーム！
進行する闇の軍団に人間たちはなすすべもない。
魔王封印の呪文を知る少女〈エミリア〉
しかし、彼女が魔軍に捕えられた今、人々は
立ちあがろうと　かった。
―― 彼女に想いをよせ“電光のつるぎ”をもつ少年〈ロ　〉
エミリア　兄であり、“魔石の槍”を操る男〈アーノルド〉
二人の魔軍との闘いは今、始まる。
近日発売
Cross Blades!
TM
クロスブレイズ
剣戦士と槍戦士の2タイプからプレイヤーを選択可能。
それぞれの武器2本装備で多彩な攻撃バリエーション。
空中ステージ、水路のステージなど多様で夢幻的魅惑のグラフィック。
2人同時プレイ、途中参加可能！

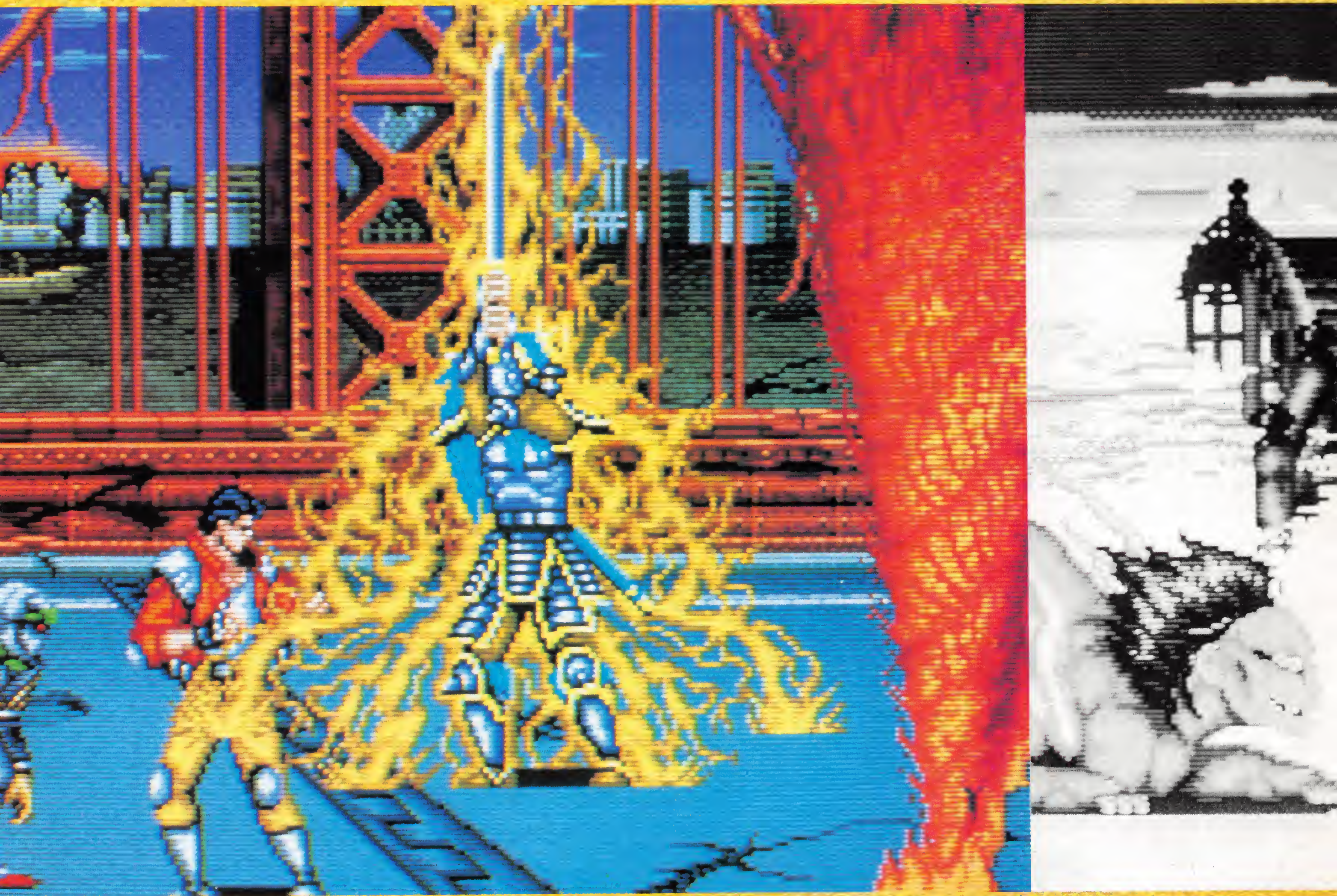


マシーンよ、鈴鹿の風になれ。
1990年、7月。熱い歓声が渦のようになり、鈴鹿をつつんだ。風を切るライダーたち、応援するギャラリーたちは、まるでライブコンサートのように、ひとつの夢のために青春を燃やした。そのドラマの中で、チームアイレムがベストをつくし完走する姿があった。
irem
TEAM IREM
Innovations in Recreational Electronic Media
ゲームでも、レースを楽しみたい。
PC Engine
レーシング魂(だましい)
7月19日発売! 予価7,000円
ゲームボーイ ソフト
対戦型
1人でも遊べます
好評発売中 定価3,500円(税込)
ゲームボーイTMは任天堂の商標です。
1990年のドラマが終った瞬間から、チームアイレムは新しい戦いへの準備にかかった。それが、今年、7月、鈴鹿レース。いっそう高まった精神をベースに、マシーン、ライダーは、ひとつのチームとなり、大いなるチャレンジドラマに、すべてをぶつけるのだ。
チームアイレム
鈴鹿8時間耐久レース
●7月26日㊎27日㊏ 公式予選
●7月28日㊐ 決勝
irem
IREM CORPORATION

ネオ・ジオ。

さらにゲーセンと同じ大容量ソフトも
新価格で全17タイトル、いっきに登場！
この夏を熱くするのは、ネオ・ジオ。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



戦国伝承™

最後のバトルだ。

400年の時空を越え、突如、現代に出現した"魔境城"。廃墟の街を駆け抜ける超戦士が正義の魂で変身する。SUPER戦国アクション。戦乱に終止符を打て。

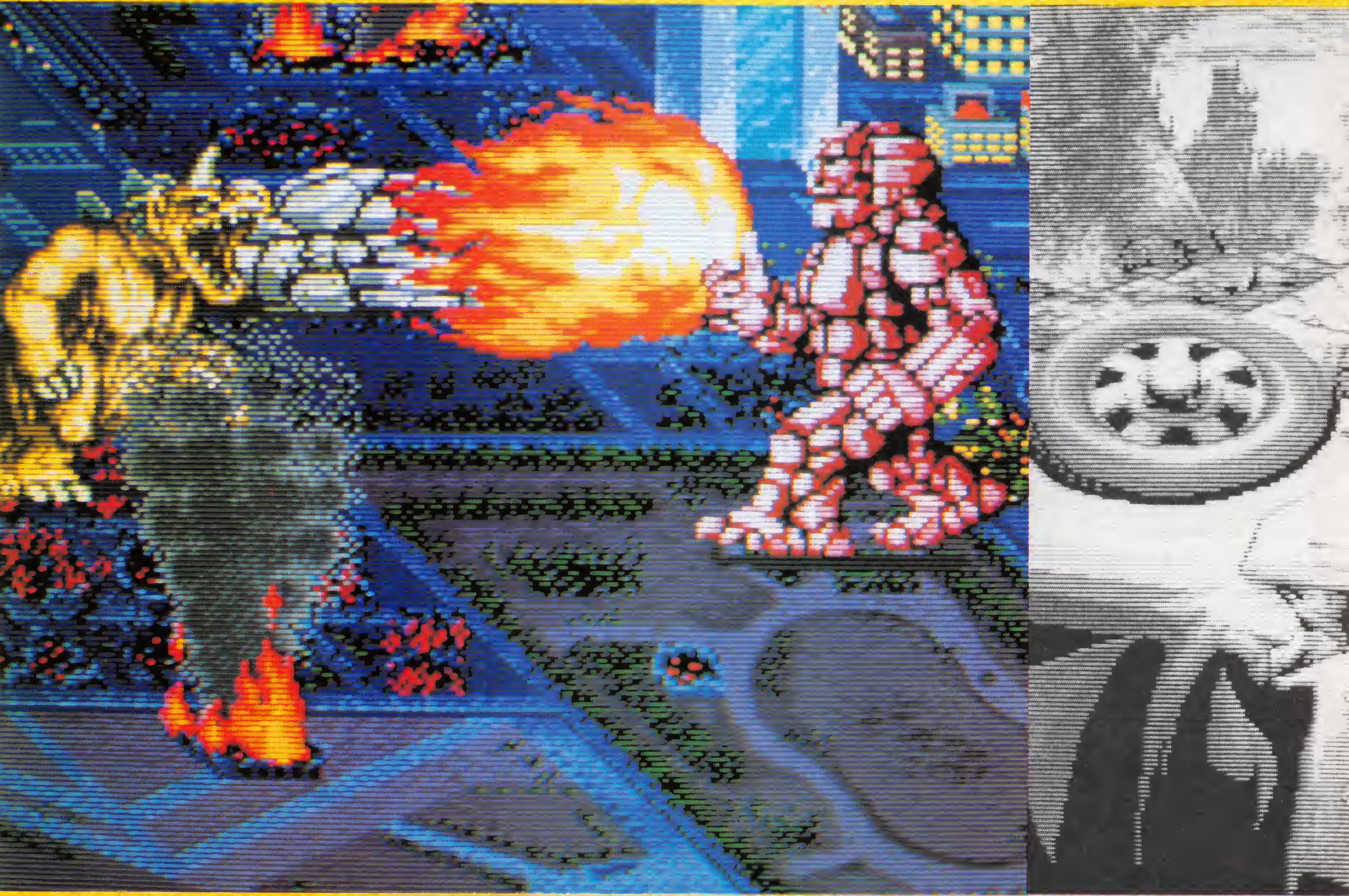
「ネオ・ジオ」シリーズ第14弾
戦　国　伝　承　55メガ
2P同時プレイ・途中参加可能
標準価格 19,800円

The Future Is Now
SNK

いよいよ、

7月1日、ネオ・ジオが安くなります。
業務用マシンと同じ高性能ハードは
まさに、ゲーセンそのままプロ仕様。





KING OF THE MONSTERS™

巨大決戦、日本直撃。

怪物どものキングは誰だ。日本をリングにパワー全開。街はメチャメチャ、戦車もムチャクチャ、6大都市で暴れる巨大アクション。怪物級バトルに勝利せよ。

「ネオ・ジオ」シリーズ第15弾

キング・オブ・ザ・モンスターズ 55メガ

2P同時 2P対戦 プレイ・途中参加可能

標準価格 19,800円

7月1日
新価格でネオ・ジオ登場

驚異のグラフィック、スピード、サウンドを再現。
最大330メガの大容量をはじめとする
ハイパースペックを満載。高性能
「ネオ・ジオ」ハードならではの世界が
新価格でキミに接近。



劇的体験
MAX330MEGA

商品内容:ネオ・ジオ本体・専用コントローラ・AV接続ケーブル・ACアダプタ、各×1。

憧れのマシンが、新価格で。

驚異のマックス330メガなどハイパースペックを満載。憧れの「ネオ・ジオ」が48,800円の新価格で新登場。"てっぺん"を手にせよ!

旧販売価格 58,000円 ➡ 新標準価格 48,800円

気になる「ネオ・ジオ」ソフト新価格

発売ゲームタイトル		旧 価格	新 標準価格
ナム-1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新 発 売	21,000円
ラ ギ	(50メガ)	新 発 売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新 発 売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新 発 売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新 発 売	19,800円
ASOII-ラストガーディアン	(47メガ)	新 発 売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて予約受付中!

商品のお渡しは7月1日からとなります。あらかじめご了承下さい。

詳しくは、通販フリーダイヤル 0120-06-8058

「NEO・GEO」なんでも相談室 「ネオ・ジオ」のハード、ソフトに関することから、ゲームの攻略法まで、あらゆるご質問に専任のオペレーターがお答えする「ネオ・ジオ」なんでも相談室を開設しています 大阪 ☎06(338)8188

株式会社エス・エヌ・ケイ ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ゲーム基板価格リスト

[KONAMI]
A-JAX …… ¥ 39000
エイリアンズ …… ¥ 60000
クオース …… ¥ 40000
グラディウス（電源付き）…… ¥ 30000
サプライズアタック …… ¥ 38000
サンダークロス …… ¥ 50000
リングの王者 …… ¥ 28000
キューブリック …… ¥ 30000
クライムファイター（2P）…… ¥ 87000
グラディウスII …… ¥ 50000
グリーンベレー …… ¥ 10000
沙羅曼蛇 …… ¥ 30000
トライゴン …… ¥ 68000
ライフフォース …… ¥ 30000
グラディウスIII …… ¥ 46000
パロディウスだ！ …… ¥ 85000
出たな!!ツインビー …… ¥ 90000
ローラーゲーム …… ¥ 58000

[NAMCO]
エアバスター …… ¥ 53000
ギャプラス …… ¥ 18000
ファイネストアワー（SYS-2）…… ¥120000
ブレイザー(SYS-1) …… ¥ 50000
源平討魔伝 …… ¥ 30000
㊕KLAX …… ¥ 5000
オーダイン（SYS-2）…… ¥130000
スプラッターハウス（SYS-1）…… ¥ 80000
ドラゴンスピリット（SYS-1）…… ¥ 50000
バーニングフォース（SYS-2）…… ¥110000
フェリオス（SYS-2）…… ¥120000
マーベルランド（SYS-2）…… ¥120000
ワールドコート（SYS-1）…… ¥ 50000
球界道中記（SYS-2）…… ¥110000
㊕デンジャラスシード …… ¥ 50000
ブラストオフ …… ¥ 50000
ワールドスタジアム（88.89.90）…… ¥ 50000
ローリングサンダー2 …… ¥135000
ドラゴンセイバー …… ¥130000

[CAPCOM]
1941(CP SYS) …… ¥120000
エリア88（CP SYS）…… ¥100000
ストライダー飛竜（CP SYS）…… ¥140000
ハテナ?の大冒険 …… ¥ 23000
ブラックドラゴン …… ¥ 18000
虎への道 …… ¥ 22000
F1ドリーム …… ¥ 18000
サイドアームズ …… ¥ 15000
ファイナルファイト(CP SYS) …… ¥160000
マジックソード(CP SYS) …… ¥135000
ストリートファイターII …… ¥238000
(入荷日など詳しい内容はTELにて)

[TAITO]
火激 …… ¥ 20000
カダッシュ …… ¥ 40000
タツジン …… ¥ 55000
ダライアス …… ¥ 48000
パラメデス …… ¥ 18000
ヘルファイヤー …… ¥ 18000
レイメイズ …… ¥ 30000
究極タイガー …… ¥ 28000
ゼロウイング …… ¥ 40000
ダブルドラゴン2 …… ¥ 33000
ダブルドラゴン3 …… ¥ 69000
バブルボブル …… ¥ 40000
フリップル …… ¥ 18000
ラスタンサーガ2 …… ¥ 23000
レインボーアイランド …… ¥ 38000
西遊降魔録 …… ¥ 15000
バルーンブラザーズ …… ¥ 12000

[SEGA]
M.V.P …… ¥ 47000
カルテット2 …… ¥ 32000
コラムスII …… ¥ 48000
フラッシュポイント(SYS16) …… ¥ 40000
ムーンウォーカー(SYS18) …… ¥ 62000
ゴールデン アックス（SYS16）…… ¥ 50000
テトリス（SYS16）…… ¥ 55000
ブロクシード（SYS16）…… ¥ 50000
ゲイングランド …… ¥ 53000
クラックダウン …… ¥ 50000
㊕サンダーフォースAC …… ¥ 30000
エイリアンストーム …… ¥ 50000

[DATAEAST]
アクトフェンサー …… ¥ 10000
エドワードランディ …… ¥ 83000
スタジアムヒーロー …… ¥ 10000
ダークシール …… ¥ 50000
バルダーダッシュ …… ¥ 32000
ファイティングファンタジー …… ¥ 35000
ロボコップ …… ¥ 35000
スーパーバーガータイム …… ¥ 42000
㊕トリオザパンチ …… ¥ 20000

[SNK]
NEO·GEO(本体) …… ¥ 35000
ネオジオ用ソフト …… ¥28000より
脱獄 …… ¥ 20000
ASO …… ¥ 18000
S.A.R(レバーなし) …… ¥ 25000

[TECMO]
ガンディーク …… ¥ 28000
ジェミニウイング …… ¥ 25000
ワールドカップ90 …… ¥ 69000
ワイルドファング …… ¥ 28000
ダイナマイトデューク …… ¥ 40000
忍者龍剣伝 …… ¥ 33000
雷牙 …… ¥ 98000

[JALECO]
P・47(MEGA SYS) …… ¥ 38000
天聖龍（MEGA SYS）…… ¥ 35000
武田信玄（MEGA SYS）…… ¥ 35000
ロッドランド(MEGA SYS) …… ¥ 45000
破跳(MEGA SYS) …… ¥ 40000
EDF …… ¥ 88000

[IREM]
R・TYPE …… ¥ 23000
R·TYPEII …… ¥ 38000
大工の源さん …… ¥ 55000
Xマルチプライ(M72) …… ¥ 37000
ドラゴンブリード(M72) …… ¥ 40000
イメージファイト …… ¥ 39000
エアデュエル …… ¥ 59000

[UPL]
オメガファイター …… ¥ 18000
ムスタング …… ¥ 35000
タスクフォースハリアー …… ¥ 37000
宇宙戦艦ゴモラ …… ¥ 39000

[その他]
アウトゾーン …… ¥ 69000
ハットリス …… ¥ 10000
パイプドリーム …… ¥ 43000
ビタミンC …… ¥ 5000
ミス麻雀コンテスト …… ¥ 7000
麻雀ファンクラブ …… ¥ 25000
麻雀殺人事件 …… ¥ 18000
スーパーリアル麻雀P1 …… ¥ 3000
㊕Gメン89 …… ¥ 3000
㊕四川省 …… ¥ 4000
ギャルの告白 …… ¥ 8000
㊕麻雀フライデー …… ¥ 3000
個人教授 …… ¥ 5000
麻雀学園 …… ¥ 8000
麻雀刺客 …… ¥ 18000
スーパーリアル麻雀PIII …… ¥ 40000
麻雀遊戯 …… ¥ 18000

[ROMKIT]
オーダイン …… ¥ 25000
マーベルランド …… ¥ 23000
バーニングフォース …… ¥ 10000
ファイネストアワー …… ¥ 18000
ドラゴンセイバー …… ¥ 40000
㊕ローリングサンダー2 …… ¥ 30000
ワールドスタジアム89・90 …… ¥ 5000
ブラストオフ …… ¥ 10000
デンジャラスシード …… ¥ 10000
ドラゴンスピリット …… ¥ 10000
ブレイザー …… ¥ 10000
ワールドコート …… ¥ 3000
球界道中記 …… ¥ 15000
ブラストオフ …… ¥ 10000
その他 各種あり。

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。

●商品のご注文は現金書留をご利用ください。
●代引システム（午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます）

SVG-8

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

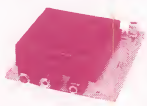


- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(６個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800



麻雀パネル ¥9,800



ステレオキット
RPS-8(別売)
¥8,000

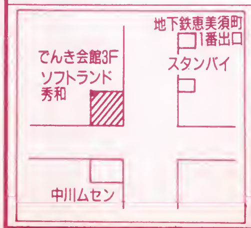


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

― 絶賛発売中!! ―

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用 ■メガドライブ用 ■Fコン用	¥3,500
■パソコン用 ■マークIII用	¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン／21ピン	¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋５-12-９
Tel(06)649-7177(マニア専用)

花のゲーム業界就職情報最前線

採用計画全リスト

新人開発マン ハリキリ研修日記



SNK（大阪）

いやー、どうも初めまして、㈱SNK開発部の新入社員、〝S〟です。

最近ようやく研修が終わり「ホッ！」と一息ついているところです。研修中は何かと覚えることが多く大変でした。なにせ、全くやったことのない内容の作業が、次から次へと怒濤のようにやって来るのだから、たまったものじゃなかった。2泊3日の強化合宿も涙なしでは語れない。

今でもその時のことが、夢にまで出てくることもしばしば。



ゲームメーカー採用計画全リスト

	ユーピーエル 03-3834-1434 栃木県小山市駅南町6-13-30	日本物産 06-353-5211 大阪市北区天神橋1-12-9	エス・エヌ・ケイ 06-338-8132 大阪府吹田市豊津町18-12	セガ・エンタープライゼス 03-3743-7431 大田区羽田1-2-12	ナムコ 03-3756-2311 大田区矢口2-1-21
本年度の採用実績（人）男女別（男／女／計）	5／1／6	9／2／11	—／—／65	302／43／345	120／20／140
本年度の採用実績（人）学歴別（大／専／高）	2／2／2	6／4／1	—／—／—	158／48／139	104／26／10
本年度の採用実績（人）部門別（営業／開発／管理）	1／3／2	1／10／—	—／—／—	171／97／17（その他60）	57／66／17
本年度の入社競争率	—	2倍	11倍	職種により異なる	15倍
本年度の初任給（円）大卒	18万	17万	18万9000	18万1500	18万0511
本年度の初任給（円）専門学校卒	17万	16万	15万7000	16万4800	16万3503
本年度の初任給（円）高卒	16万	15万	14万8000	15万1600	15万1773
来年度の採用予定数（人）男女別（男／女／計）	—／—／未定	3／2／5	—／—／未定	350／50／400	—／—／150
来年度の採用予定数（人）学歴別（大／専／高）	—／—／—	—／3／2	—／—／—	240／30（専※）／130	—／—／—
来年度の採用予定数（人）部門別（営業／開発／管理）	—／—／—	0／5／—	—／—／—	220／120／20（その他40）	—／—／—
昨年度の中途採用実績（人）	6	2	45	221	132
入社試験の内容	（学科）未定 （面接）1回	（学科）ー （面接）2回	（学科）一般常識、専門分野の科目 （面接）2回	（学科）適性、常識 （面接）2回	（学科）適性検査、作文、専門試験 （面接） 2～3回
資本金（円）	5000万	5000万	8800万	242億8600万	55億5000万
主な事業内容	ゲーム機、ゲームソフト開発販売	ファミリー・コンピュータ、MSX等のゲームソフトの開発	ビデオゲームのハード・ソフト開発・製造・販売	ホームコンピュータおよびコンピュータビデオゲーム機など各種電子機器の開発、製造、販売、輸出入など	ゲームマシン、パソコンソフト、電子応用機器の開発、製造、販売、娯楽施設の企画、運営等
1日の平均就業時間（時間）	8	9	8.5	8	9（昼休み時間を除く全社平均）
主な福利厚生施設/制度	諸保険、手当、厚生年金	—	（施設）スポーツジム、サウナ、シャワールーム （制度）持株会、財形貯蓄	（施設）山中湖保養所（建設予定）、寮 （制度）持株会、個人年金制度、クラブ活動	（施設）軽井沢保養所、リゾートクラブ、スポーツクラブの法人利用、（制度）企業年金制度、住宅融資等
社員数（人）（男／女／計）	70／10／80	60／10／70	267／53／320	1840／310／2150	941／201／1142
社員の平均年齢（歳）（男／女／平均）	—／—／—	28／24／27	28／23／29	30／27／30	32.2／29.0／31.6
総売上の内アーケード部門のシェア（%）	40	50	—	24	68.4
人物選びのポイント	明るさ、素直さ、正直さ	仕事に対する積極性	仕事に対する意欲・責任感のある人	好奇心いっぱいの人	センスとそのセンスを表現する能力の有無と社会常識
備考	—	—	—	—	—

※専…短大を含む。

強烈な一発！

さて、皆さんもオブジェ(人物・機械など)に熱いまなざしをそそいでいることと思います。当然、私もそのひとり。いろいろなゲームを見てきて、「俺だったらこんなキャラを描いてやるのに、こんな動きをさせてみせるのに…」と、様々なことを考えていました。が、現実は…。

そして研修。人物のアクションでの話。ようやく自分の描きたいものが来た嬉しさで、しばらく顔がほころんでいました。

「オオーッ、念願のキャラクターだ。よし、前から考えていたキャラクターで…」と意気込んでいた。が、いざやってみると喜び勇んだ顔が、内臓でもやられたのか？とでも言われそうな表情へと変わっていくのでした。

「眉、眉毛が描けない!?」。64×64ドット(だいたい昔のゲームキャラサイズ)の中での顔の面積は非常に狭い。何も知らず二重瞼の目を描きたいとでも言おうものなら、先輩方に鋭い突っ込みを入れられることは、まず間違いない。5〜6等身では、大まかな表情でそれらしく見せるのがコツのようだ。

紙面上とは違うドット絵は短所ならどんどん見えるけど、長所なんかないに等しいのでは？と疑問に思う時期さえありました。が、今はドット絵の長所が次々と見えてきて、短所をカバーする方法を学びました。だが、「まだ全然なってない！」という声が周りから聞こえます。

せっかく好きで入ってきているのだから、上達して周りの台詞を変えてみせたいものだ。発展途上中の苦しみ、悩むことが多い半面、そのぶん難題をクリアした後の気

ホームデータ			ジャレコ			カプコン			ビデオシステム		
078-261-2790			03-3708-4815			06-946-6622			075-723-0358		
神戸市中央区葺合町馬止1-10			世田谷区用賀2-19-7			大阪市中央区大手通1-4-12			京都市左京区下鴨松の木町35-1		
男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
6	1	7	47	4	51	81	25	106	7	3	10
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専	高	大	専	高	大	専	高	大	専	高
－	7	－	35	12	4	40	57	9	2	8	－
部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
2	5	－	研修中につき未定			11	89	6	－	9	1
約10倍			15.5倍			10倍			－		
大 卒			大 卒			大 卒			大 卒		
20万			18万5000(販売職)			18万2000			17万		
専門学校卒			専門学校卒			専門学校卒			専門学校卒		
18万			16万			17万8000			15万2000		
高 卒			高 卒			高 卒			高 卒		
16万			15万			14万5000			14万1000		
男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
－	－	5	75	15	90	－	－	未定	14	4	18
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専	高	大	専	高	大	専	高	大	専	高
－	－	－	70	15	5	－	－	－	6	9	3
部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
－	5	－	－	－	－	－	－	－	2	14	2
7			39			61			6		
プログラム、デザインは作品持参			(学科)適性、専門、常識 (面接)3回			(学科)一般常識、適性テスト (面接)3回			(学科)－ (面接)2回		
6000万			21億7300万円			65億6550万			1000万		
アーケード、コンシューマパソコンのゲーム			ゲーム機器、ファミコンソフト等の企画、開発、製造、販売、輸出入			開発、営業、など			コンピュータゲーム機器の開発・販売		
8			8			8			7時間45分		
スポーツを会社の費用で実施			(施設)独身寮、保養所 (制度)社員持株、食事補助、財形貯蓄、厚生年金基金			各種社会保険、研修制度			各種社会保険、海外研修制度、社員旅行		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
15	4	19	240	60	300	355	131	486	41	14	55
男	女	平均	男	女	平均	男	女	平均	男	女	平均
24	24	24	29	22	28	29	24	27	27	24	26
20			27.2			－			29		
即戦力			創造力豊かな遊び心を持った人歓迎			人物・能力にて選考 学歴より適性で採用			夢と向上心		
－			－			－			－		

ダイナックス			セイブ開発			東亜プラン			テクノスジャパン		
052-791-4113			03-3238-9169			03-5397-0511			03-3205-2555		
名古屋市守山区廿軒家八反17-1			千代田区三崎町2-20-1 第2石川ビル3F			杉並区清水1-8-4			新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F		
男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
2	0	2	－	－	8	7	－	7	9	0	9
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専	高	大	専	高	大	専	高	大	専	高
－	2	0	－	－	－	3	4	－	1	7	1
部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
－	2	－	－	－	－	－	7	－	－	9	0
－			－			10倍			10倍		
大 卒			大 卒			大 卒			大 卒		
15万8000			職種により異なる			19万5000円			17万		
専門学校卒			専門学校卒			専門学校卒			専門学校卒		
15万8000			職種により異なる			19万5000円			16万		
高 卒			高 卒			高 卒			高 卒		
15万			16万			－			14万5000		
男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
5	2	7	－	－	未定	－	－	未定	若干名	若干名	若干名
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専	高	大	専	高	大	専	高	大	専	高
2	3	－	－	－	－	－	－	－	－	若干名	若干名
部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
1	4	2	－	－	－	－	－	－	－	若干名	若干名
3			5			5			16		
(学科)アニメーション作画、シナリオ創作 (面接)2回			(学科)1回 (面接)1回			(学科)プログラマ適性検査 (キャラクターデザイナーのみ)作品検査・実地検査 (面接)1回			(学科)－ (面接)2回		
1000万			1000万			500万			9000万		
アーケードゲーム用PCBソフト・ハード開発設計、製造、販売、輸出入、情報端末器の開発製造販売、コンシューマエレクトロニクス開発、権利販売			業務用および家庭用TVゲームの企画・製作・販売 各種開発支援システムの研究・開発および製造・販売			ゲーム機開発、製造、販売			TVゲーム用ソフト(業務用・家庭用)の開発、製造、販売		
8			8(昼休みを除く)			8			9		
独身寮完備、フレックスタイム制、特別クリエイトボーナス、保養施設			海外研修			各種手当、社員旅行			(施設)直営保養所(伊豆・伊東、河口湖) (制度)海外を含む大型社員旅行、各種スポーツ部		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
18	2	20	－	－	25	35	10	45	72	16	88
男	女	平均	男	女	平均	男	女	平均	男	女	平均
25	34	28	－	－	27	28	23	27	25	24	25
80			－			85			15		
理性、感性、知性、協調性			創造力があり、仕事に積極的な人			マニアでなく広く興味を持ち、創造力のある人			豊かな感性と仕事に対する情熱		
－			－			－			－		

※大…短大を含む。

分は「ふっ、極めたぜ！」と自分で思ってしまう。ゲームの攻略と同じです。

ラストステージの地獄の猛攻撃の前で、何度となく叩きのめされ、血ヘドを吐くほどチャレンジし、ついに攻略方法を見つけ、ボスキャラを完膚なきまで叩き潰した後の、あの全身総毛立つ感覚と涙が溢れ出すのをこえる——この時の充実感は生きてて良かったと神に感謝したいくらいだ。そんな充実感を、こんどはゲームづくりで味わいたい。

そんなこんなで、涙と笑いの研修も無事終了。

SNKへ入ってみたい人へ・ニュー先輩から一言

我社は遊び心や、人と人とのコミュニケーションを大事にする会社で、先輩方はHOT！で優しく、○○なギャグをぶちかましてくれる素晴らしい人たちです。毎日会社に行くのが楽しくてしかたありません。

大先輩からご挨拶

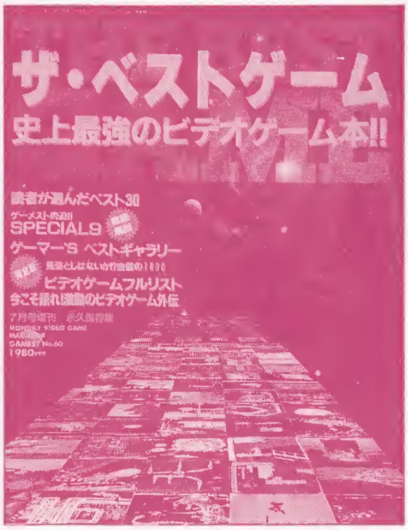
毎年のように若々しい新入社員が入ってきます。その度に、古株の先輩方(私もですが)はワクワク、ドキドキと胸を躍らせ新入社員の研修を指導します。そして新入社員は指導者を師匠と慕い運命共同体として同じ道を歩み始めるのでした。あなたもぜひ…。(合掌)



	タイトー 03-3222-4824 千代田区平河町2-5-3	アイレム 06-535-4881 大阪市西区西本町1-11-9	コナミ 03-3237-8678 千代田区神田神保町3-25	金子製作所 03-3921-9661 練馬区石神井台8-23-21	ウエストン 03-3851-9608 台東区三筋1-4-17	データイースト 03-3392-4151 杉並区荻窪5-11-17	サン電子 0587-55-3500 愛知県江南市古知野町朝日250
本年度の採用実績（人） 男女別 男	120	24	61	5	—	8	20
男女別 女	25	4	21	5	—	4	1
男女別 計	145	28	82	10	—	12	24
学歴別 大	82	16	65	2	—	4	12
学歴別 専	40	11	13	6	—	8	6
学歴別 高	23	1	4	2	—	—	6
部門別 営業	研修中につき未定	—	—	1	—	—	1
部門別 開発		—	—	6	—	12	15
部門別 管理		—	—	3	—	—	8
本年度の入社競争率	—	16万	約10倍	5倍	—	—	2倍
本年度の初任給（円） 大卒	18万1000	17万8600	18万7000	18万5000	—	18万1750	18万3000('91年度実績)
専門学校卒	—	15万0800	16万6000	17万	16万（来春見込み）	16万0190	15万9000
高卒	—	14万4000	14万9000	15万	—	—	14万5000
来年度の採用予定数（人） 男女別 男	—	50	—	5	—	—	24
男女別 女	—	5	—	5	—	—	6
男女別 計	—	55	約80	10	4	12	30
学歴別 大	180	35	—	5	—	—	20
学歴別 専	—	15	—	5	4	—	6
学歴別 高	—	5	—	—	—	—	4
部門別 営業	—	—	—	2	—	1	4
部門別 開発	—	—	—	6	4	10	20
部門別 管理	—	—	—	2	—	1	6
昨年度の中途採用実績（人）	—	16	有	5	2	—	5
入社試験の内容	—	(学科)常識、専門適性 (面接)2回	—	(面接)2回 (試験)1回	(学科)3回 (専門知識)1回	(学科)筆記試験 適性検査 (面接)2回	特殊な筆記試験 作文、適性 面接
資本金（円）	10億	9800万	10億	1000万	800万	5億5500万円	1億
主な事業内容	—	ソフトウェアの設計、ハードウェアの設計、プログラマー、デザイナー、サービス、営業、事務	—	コンピュータ・ゲームの開発・製造、輸出入	ゲームソフトの開発	業務用レジャー関連機器 家庭用TVゲームソフト 電送機器等の開発・製造、販売、輸出入	ASIC、ノートブックPC、ネットワーク、モデム、パチンコホールシステム、ゲームソフト等の開発・製造・販売
1日の平均就業時間（時間）	—	7時間50分	—	10	7.5（昼休みを除く）	7時間40分	8
主な福利厚生施設/制度	独身寮、社宅	海外研修	独身寮、社宅	海外旅行、海外派遣	各種保険 財形貯蓄など	(施設)各種保養所 (制度)財形預金、社内融資制度、従業員持株会	退職金、財形貯蓄、社内旅行、賞与、決算賞与
社員数（人） 男	1847	275	—	38	15	201	182
社員数 女	271	73	—	17	6	38	48
社員数 計	2118	348	750	55	21	239	230
社員の平均年齢（歳） 男	31.3	30	27.5	27	24.5	30	26.3
平均年齢 女	28.9	24	24.0	24	22	25	32.1
平均年齢 平均	31.6	29	26.8	26	24	29	27.6
総売上の内アーケード部門のシェア(%)	—	—	9	80	40	—	—
人物選びのポイント	ユニークな創造力とチャレンジ精神を持つ明朗な人材	チャレンジ精神旺盛で感性豊かな人	ユニークな創造力とチャレンジ精神を持つ明朗な人材	継続性、集中力、一生懸命長い間会社に貢献してくれる人	人柄のよさ	柔軟性、好奇心、大胆な実行力	人柄とセンス 学歴、学部関係ナシ
備考	—	—	—	—	—	—	—

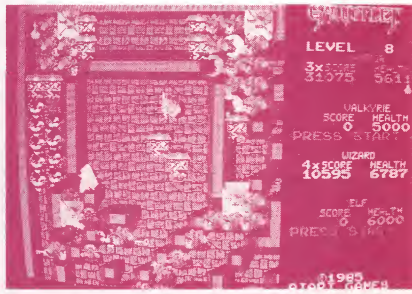
ザ・ベストゲーム

盛り込めなかった、この思い



絶賛発売中!!

ゲーメストがつくろうとすれば、なんでも難産。それにしてもこの「ザ・ベストゲーム」は超難産。1600を越えるビデオゲームフルリスト…一体どうまとめればいいのさ。それに、いったん書き始めるとそのゲームにのめり込み、「これじゃ全然ページ数が足りない」と口々に突き上げてくる編集員たち。
それにしちゃ、うーんよくできた、と自ら慰める担当者。
この際、思いのタケをぜーんぶバラしちゃう！



オクれた分だけ中身は濃いのだ

石井…「ザ・ベストゲーム」の発売が2ヵ月遅れました。読者の皆さんにはもう手にとってもらえたかなあ。

山河…ウーン、すごい本だね。240ページのうちで、ほとんどがカラーページでしょ。超豪華ですよ。

T.J.…ところで最後の最後まで難産だったフルリストですけど、40ページに何機種紹介してるんですか。

猿渡…見たこともない、聞いたこともないというゲームを含めて1650位ですね。

じーぷー…どんな風にしてリストアップしたんですか。

猿渡…各メーカーにすべて当たり確認をとったり、編集長の友人のVMT DAN氏のエンサイクロペディア（百科事典）的な博識にも大いに助けられたし、それから初代編集長の植村さん…、数えたらキリがないほど。多くの皆さんのご協力なしではフルリストは成立しなかったでしょうね。

山河…ところで、完全版とうたってますが、これから随分読者の皆さんからご協力…特に「ごめんなさーい」のイラスト部分の情報を寄せていただきたいですね。

石井…そのようなことを積み重ねていって初めて完全版に近づくことができるんじゃないかな。

ずる…それでも、今回のフルリストは間違いなしの値打ちもんだと思いますよ。貴重な写真もふんだんに入ってるしね。

山河…私も初めてお目にかかったものがたくさんありましたよ。

C・LAN…そういえば、ハロー・ゲートボールというゲームがリストアップされてましたよね。誰がゲームをしたんでしょうね（笑）。

幻の――“俺たちに勲章はいらない”

猿渡…スペシャル9ではページの取り合いでしたよね。日頃結束の固い仲間同士でも血を見るようでしたよね。

ずる…みない、みない。

石井…それでも、ずるさんは早く原稿を進めてバブルボブルにさっさと10ページを確保しちゃうし…。

じーぷー…そうそう、ナイストだって先に10ページも持っていっちゃったでしょ。グラディウスシリーズが16ページになってしまっているの。グラディウス、サラマンダ、ライフフォース、グラII、グラIII、パロディウスだ！ と6機種も…どんな工夫をしたら入るんですか（マジ）。













出席者
石井ぜんじ
C・LAN
じーぷー
ずるずる
T.J.
山河悠理
猿渡雅史（構成）

――増刊第2弾!!
激論大公開!!





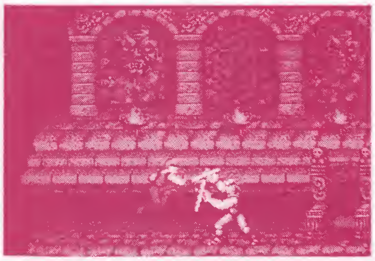
C・LAN…そうですよ。ハガーの攻略を含めたファイナルファイトなんか、たったの8ページなの。何をどんな風にすればFFのすばらしさを表現できると思いますか。

猿渡…まあ、まあ、落ちついて。でもグラディウスシリーズは結果的に20ページに増やした訳ですよね。

石井…グラディウスに4ページ持っていかれたために、読者が選んだベスト31位から60位までのゲームが紹介できなくなった訳なのです。

猿渡…けっこうマニア向けの良いゲームがランクされてましたよね。写真2点つけて紹介しようとしてましたからね。今、明かされる真実(笑)。

ずる…そのコーナーは「俺たちに勲章はいらない!!」というタイトルでしたよね。あのタイトルは、ベスト31位以下にランクされたゲームにぴったりでしたよ。



山河…サイバリオン、ニンジャウォーリアーズ、天地を喰らう、魔界村、スペースインベーダー、雷電、最後の忍道など、確かにゲーメストでは攻略記事を書いて編集部ではみんな燃えました。

石井…スペシャル9の陰で泣いたベスト31位以下のゲームもよいゲームがいっぱいありましたね。

それにしても、編集部で選んだスペシャル9のゲームはどれをとっても…グラディウスはもちろん、アフターバーナー、バブルボブルにしてもそれぞれ1冊の別冊になり得るだけの内容のある、質の高いゲームですね。ページが足りなくてほんとに残念。いつか改めて紹介したいですね。

読者投票は実感優位 編集部はやや客観的か

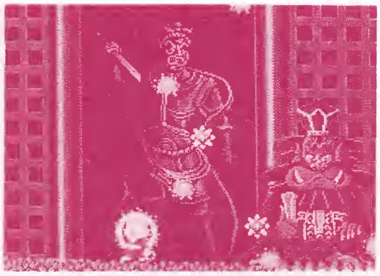
石井…ベスト30のゲームを読者に選んでもらっている間に、編集部でも全員でひとり3機種ずつ上げて記名で投票しましたよね。

山河…昨年11月、編集部でまずベスト5が決定しましたが、ベスト1から読者の選んだ順位とくい違ってましたね。編集部では1位グラディウスでしたし…。

じーぷー…この結果は何を意味するかというと…投票してくれた読者はゲーメストが創刊されてからゲームをやり始めたという人が多いんじゃないかな。僕らがひそかに恐れていたことが現実になったしね。

山河…ワルキューレが1位ということは…やっぱりこの5年程の間にゲームをやり始めたということかな。

石井…いちがいにそうは言えないんじゃないかな。ゲーメストの読者は創刊当時高校生、大学生だった人でその中の何十%かがゲーメストから卒業し、入れかわるようにして、中学・高校に入って始め





ベストゲーム

順位	読者が選んだ	編集部が選んだ
1	ワルキューレの伝説	グラディウス
2	ファイナルファイト	ダライアス
3	ダライアス	テトリス
4	ナイトストライカー	アウトラン
5	グラディウス	ゼビウス

90年11月調査



ウーム。もはや言葉はない。

てゲーメスト読者になる人がいて、このゲーメスト新入生が卒業生以上に増えているということじゃないかな。それが順位に現われていると…。

C・LAN…なるほど、新陳代謝がちゃんとされているということですね。

ずる…それで「ワルキューレの伝説」が1位というのも納得ですね。

猿渡…読者のはがきなどに目を通していると、やはりベストゲームというタイトルにはこだわって、このタイトルだけはつけてくれるな、というはがきが何通か目につきました。

石井…それは、自分で1票を投じるものが、世間でいわれる、いわゆるヒットゲームに通じるものに投票するのか、または誰が何と言っても超マイナーであっても自分の心をとらえて離さなかった、自分だけのベストゲームに投票するのかのジレンマが現われたはがきだったのじゃないですか。

猿渡…そうですね。それで読者が選んだベストゲームというのは、読者自身が自分にとってのベストゲームという形で選ばれたものが非常に多かったと判断しますね。

石井…そのために編集部で選んだゲームと読者が選んだベストゲームの差がはっきりと現れたわけです。いずれにしても、読者投票の結果を予測できた人はひとりもいなかったということで…。

ところで、今現在ベストゲームに投票してもらったら全然違った順位になるでしょう。

C・LAN…ダンゼン「ストII」でしょうね。

山河…これもはずれたりして…(笑)。

猿渡…しかし、今回の「ザ・ベストゲーム」に関してはみんな頑張りましたよね。特にT.J君なんかは頑張ったぜコーナーに書いてましたけど、仕事が終ってからは一段と光ってますよ。

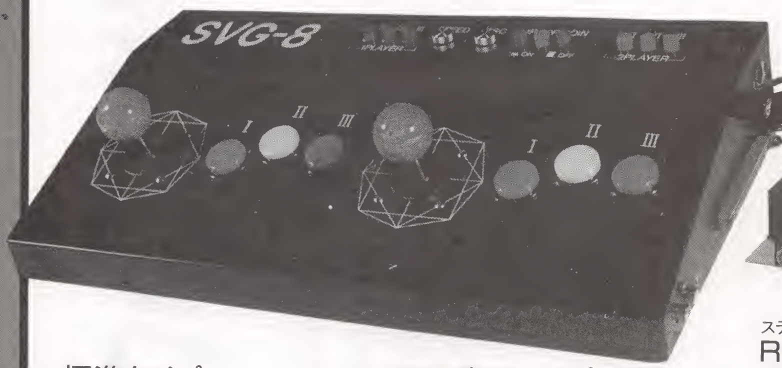
ずる…T.J、ピカーツ!

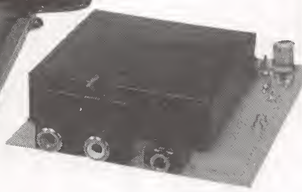
もちろん本もピカピカです。

マニアの皆さん! まずお電話ください
(在庫と価格の確認をしてください)

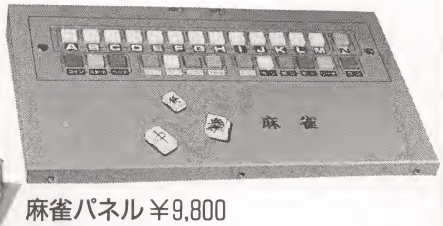
〈CAPCOM〉	
ストリートファイターII	¥238,000
ファイナルファイト	¥185,000
戦場の狼II	¥130,000
チキチキボーイズ	¥130,000
マジックソード	¥120,000
1942	¥7,000
無頼拳	¥10,000
戦場の狼	¥7,000
カプコンワールド	¥18,000
ソンソン	¥5,000
〈IREM〉	
トンマ	¥40,000
R―タイプ	¥25,000
R―タイプII	¥35,000
ロードランナーIII	¥7,000
大工の源さん	¥45,000
〈KONAMI〉	
グラディウスIII	¥45,000
出たな!!ツインビー	¥95,000
パロディウスだ!	¥98,000
サンダークロス	¥50,000
T.M.N.T.	¥90,000
源平討魔伝	¥22,000
ファイナライザー	¥6,000
マンハッタン24分署	¥10,000
サーカスチャーリー	¥5,000
トライゴン	¥60,000
〈TAITO〉	
カダッシュ	¥30,000
地獄めぐり	¥30,000
バブルボブル	¥23,000
達人	¥60,000
ダイナマイトリーグ	¥30,000
中華大仙	¥9,500
ヘビーユニット	¥13,000
究極タイガー	¥30,000
熱血硬派くにお君	¥5,000
熱血高校ドッヂボール部	¥7,000
エキサイティングアワー	¥7,000
飛翔鮫	¥13,000
〈NAMCO〉	
マーベルランド	¥120,000
バーニングフォース	¥117,000
エアバスター	¥65,000
システムI	¥50,000
システムII	¥110,000
〈ロムキット〉	
(SYS-2)	
バーニングフォース	¥10,000
マーベルランド	¥24,000
メトロクロス	¥18,000
ドラゴンバスター	¥18,000
ローリングサンダー2	¥40,000
〈SEGA〉	
D.J.ボーイ	¥45,000
エイリアンストーム(SYS18)	¥55,000
テトリス(SYS16B)	¥45,000
ブロクシード(SYS16B)	¥50,000
獣王記(SYS16B)	¥40,000
〈DATA EAST〉	
ロボコップ	¥30,000
ドラゴン忍者	¥30,000
カルノフ	¥9,500
SRD	¥11,000
ワンダープラネット	¥9,000
シュートアウト	¥6,000
スタジアムヒーロー	¥8,000
〈SNK〉	
スカイソルジャー	¥23,000
ネクストスペース	¥25,000
ギャングウォーズ	¥40,000
脱獄	¥35,000
ストリートスマート	¥40,000
ゴールドメダリスト	¥10,000
パドルマニア	¥9,000
〈その他〉	
子連れ狼	¥13,000
スーパーマン	¥95,000
ハットリス	¥25,000
アウトゾーン	¥95,000
スノーブラザーズ	¥30,000
エアバスター	¥65,000
JUJU伝説	¥65,000
ゼロウイング	¥38,000
コンバットライブス	¥43,000
スカイアドベンチャー	¥40,000
西遊降魔録	¥9,000
〈麻雀〉	
トリプルウォーズ	¥13,000
麻雀学園	¥8,000
麻雀学園2	¥9,000
シティーラブ	¥2,000
SリアルP2	¥9,000
麻雀鹿鳴館	¥8,000
ギャルの開花	¥15,000
ファンクラブ	¥13,000
麻雀放送局	¥13,000
麻雀シスターズ	¥2,000

その他、在庫多数
不要基板高価買い取り





ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000



麻雀パネル ¥9,800

標準タイプ
SVG−8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

- 当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー微調整がかんたんにできます。
- レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できます。
- 連射はすべてのボタン(6個)でできます。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できます。

SVG-8 取扱店

関東地区
アップル
☎054-263-2406

関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
¥3,500

■パソコン用
■マークIII用
¥2,500

近日発表! 予約受付中

スーパーFコン用
ジョイスティック

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- 商品到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
- 3カ月間保証書付きです。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

超実践的
ゲーム制作講座
6

GOD鈴木



ゲーム作ろうぜ!!

今回は、キャラクター管理と、プログラミングからゲームデザイナーのあり方という2つのポイントを書こうと思います。

> 少し前ですが、B-TYPEが引っ越ししました。今度は京王線の芦花公園というところです。
> 環八と甲州街道の交差点の近くなので車には気をつけないとね!
> ところで、スコルピウスはいかがですか?感想待ってます。

キャラクターの管理のまとめ

前回・前々回と2回にわたってシューティングゲームなどのキャラクターの管理について説明してきました。

あまりに地味でおもしろみのない話ではありましたが、ゲームを作る上では重要で欠かせない知識です。

ここでもう一度、キャラクターの管理についてまとめてみましょう。

データ群で必要なものは、敵の配置データと、各敵の基本データです。

敵の配置データとは、それぞれの敵の出現すべき座標などが羅列されたデータ群です。

プログラムからは、このデータ群をサーチし、画面上に登場すべき敵があれば、それを出現させます。

具体的には、「現在画面内[1]で動作している敵」の登録スペースを、まず確保しておきます。

敵の動作を管理するプログラムは、もちろんこのスペースを参照します。

もしそこに何も入っていなければ、画面上に敵は存在しません。

もしそのスペースに何かの敵が書きこまれていたら、その敵に対応したプログラムに従って、その敵を動作させます。

つまり、このスペースに敵を登録することが「敵が出現した」ことになるわけですね。

この時に必要なのが「敵の基本データ」です。

「敵の基本データ」とは、その敵の耐久力や弾を出す確率やパターンや点数などのもろもろのデータです。

そうした敵のデータ1パックを「現在の画面内で動作している敵」の登録スペースにコピーします。

敵を動作させるときは、そのデータ群に従って作業することになります。

必要なのは見通しの良さ

①敵の発生を管理するサブルーチンは、敵の配置データを参照します。発生すべき敵があれば、その敵の基本データを「現在画面内で動作している敵」の登録スペースに登録します。もちろん空きがなければ、登録はあきらめます[2]。

②敵の動作を管理するサブルーチンは、もちろん「現在画面内で動作している敵」の登録スペースを参照します。動作する敵があれば、その敵に対応した処理に飛び、敵を動作させます。

③敵を画面上に表示するサブルーチンは、「現在画面内で動作している敵」の登録スペースを参照し、画面上にスプライトを割り当て、表示します。

以上が敵の管理の3大ステップです(図ー1)。

ブロック単位できれいに処理が分かれているのがミソ。

たかだかゲームのプログラムとあなどってはいけません。それなりのものなら、それなりの大きさのプログラムになります。

そのときに必要なのは、重箱の隅をつついた処理スピードアップの技術ではなく、処理全体の見通しの良さなのです。

これで敵の管理のだいたいが把握できたのではないでしょうか。

ゲームデザイナーの心構え

シューティングゲームなどにおける敵の管理について解説してきました。

開発の中ではプログラミングに偏った話になってしまいました。

最後に、プログラミングから見たゲームデザイナーのあり方について書かせてもらいましょう。

えてしてゲームデザイナーはコンピューターにうといようです[3]。

最後に知っていてほしいことは、一般にシューティングなどのアクションゲームが1/60秒周期で進行していること。

これは今までに何度も誌上で説明してきたことですね。

ブラウン管の表示は1/60秒周期で画面表示を繰り返しています。走査線が画面上を走っている時は計算を、走査線が画面上を走っていない時は、その計算をもとに画面表示を行います。

こうしてゲーム進行が1/60秒周期で進行しているということは、敵の移動スピードやアニメーション周期のサイクルも、1/60秒単位ということになりますね。

もし1回(1/60秒ごと)に移動する距離が1ドットならば、1秒間に60ドット進むことになります。

画面横幅が256ドットなら、4秒強で画面を横切ることになりますね。

人間の感覚は人それぞれですし、同じスピードでも、人により、速く感じたり遅く感じたりします。

ゲームデザイナーが敵キャラのスピードやアニメーションスピードを指定する場合も、「ここんところは速く」とか「遅く」などと指定しても、ただ人間の感覚の違いを実感するだけでしょう。

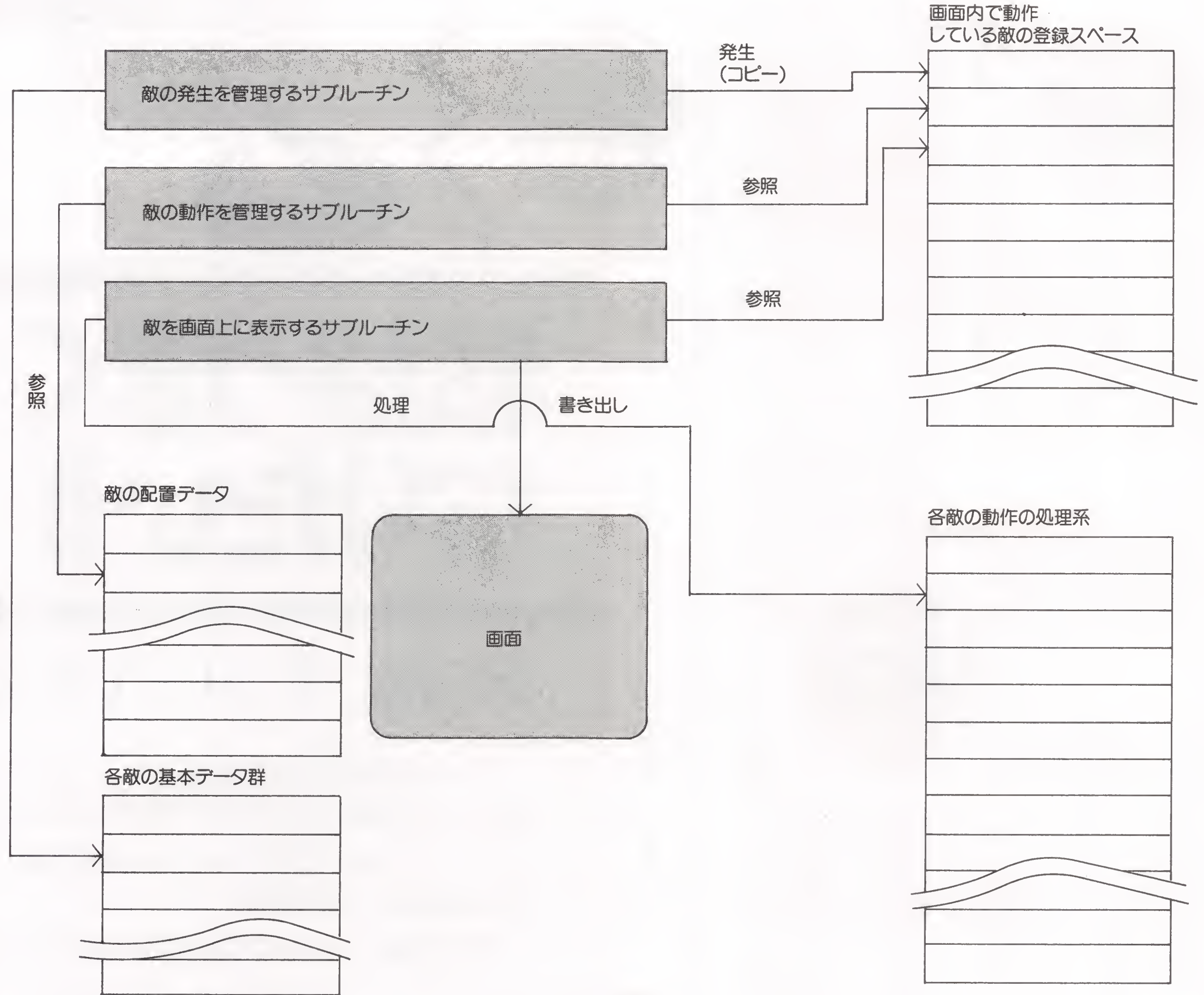
このようなあいまいな指定方法では、ゲームデザイナーが頭の中で想定していた「感じ」と、グラフィック・プログラマーの手を経てから出来上がった「物」とでは隔たりがあって当然です[4]。

そうした事態を避けるためにも、ゲームデザイナーは、できるだけ具体的な指示を出せるようにしてほしいものなんです。

この敵の移動スピードは(1/60秒ごとに)1ドットであるとか、アニメーション周期は5/60秒ごとであるとか、具体的に指示できること。できなければ「1/60秒周期」がどれくらいの世界なのか、まず覚えようとすること[5]が必要です。

とにかく、この「1/60秒単位のゲーム進行」だけは、頭に入れておいてほしいものです。

(GOD)



図ー1



—注釈—

(1)よく攻略法で「この敵は画面外でもギリギリ撃てる」みたいな話があるように、敵の動作は画面外の一定の領域内まで管理している。敵の出現に関しても、まず画面外に出現してから画面内に入ってくる。

(2)いわゆるキャラクターオーバーで敵が出てこない、という状態ですね。

(3)コンピューターに詳しかったら、プログラマーをやっているという話もある。

(4)共同作業において、必要となるのは、自分の考えていることを、いかに他人にうまく伝えるか、ではないでしょうか。

一番ありがちなのは、ゲームデザイナーが、グラフィック・プログラマーに「ここは適当でいいから」という形で出す指示でしょう。もし本当に「適当」でいいならいいのですが、だいたいの場合は、単にゲームデザイナーの頭の中で煮詰まっていないだけで、他の人に指示を出すほど、明確な形になっていないだけなんですね。

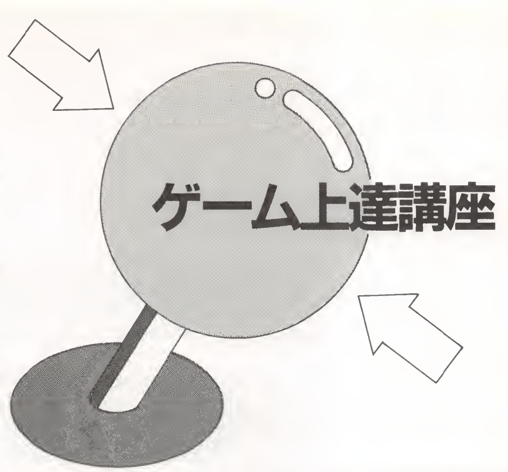
つまり、本当はある程度のイメージはあるんです。

しかし、「適当に」と指示されている以上「適当に」あげると、それを見たゲームデザイナーが「なんだこれは」と勝手なことをいったりするものです。

それと「ここは適当に」には、「適当に上手にやってほしい」という勝手な理想が含まれているようですね。

ゲームデザイナーは無から有を生みだすのだから、なかなか形にまとまりきらない、大変な時も多いでしょうが、できるだけ、他の人間にわかる形で指示を出してほしいものです。

(5)最初は誰だって知らないんです。その人間が現在どれだけ知識があるか、よりも、この先どれだけ覚えていこうとしているかのほうが重要だと、私は思うのだけれども。知らなければ覚えればいい。ただそれだけでしょう。



私はうまくなりたい!!

第3回 さらにハマリ

ゲーム上達講座も3回目を迎えた。これまで、ただがむしゃらにゲームをプレイしていた人も、ちょっとしたキッカケからそのゲームについて考える、ということを覚えてくれたかな?
今回はさらにハマリについて話を進めてみよう。

ゲームテクニック向上委員会　遠藤ちゃら子

目のつけどころについて

先月はハマリについての1回目、テクニック的なハマリの脱出法について書いてみた。どうすれば難所をこえられるか?のような事柄だね。
今回はそのゲームでどのようなことについて考えればいいのか、どこに頭を使えばいいのか、というようなことについて話していこうと思う。
少し複雑だけど大切なことなのでじっくり読んでほしい。

ゲームの本質を見抜け

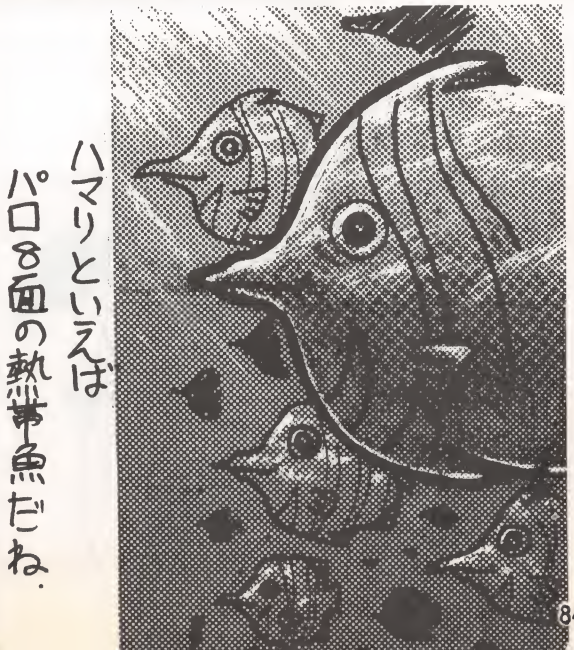
なんか、しょっぱなから本題に突入してしまったけど、言いたいことはゲームの本質を見抜け、ということなのだ。
例をあげてみよう。
少々古いネタなのだがイメージファイトというゲームがあった。あまりにも有名な名作シューティングだね。このゲームはポッドというオプションのようなものをうまく使うことで、より楽に先に進むことができる。というよりうまく使えないと進むことができないのである。つまり、ポッドを使って進もう、というのがイメージファイトの本質なわけ。もちろん状況に合った武器選択なども大切だけれど、ポッドの存在はいちばん大きな特徴だ。
もしポッドの重要性に気づくことができないでノーマルショットだけで進もうとしたとする。とたんにゲームが何倍も難しく感じてしまうはずだ。
このようにゲームの本質を見抜くということは頭を使ってテクニックを補い、ゲームをクリアしようと思っている君たちにとって、とても重要なことなんだ。

ゲームが難しく感じるわけ

前に書いたようにゲームの本質が見抜けないばっかりに、ゲームが何倍も難しく感じてしまったりする。当然ここでの、難しく感じる、は本当に難度の高いゲームのことではないよ。
イメージファイトの例ではポッドという表面的な武器の類が本質だったけれど、もっと目に見えないゲームの内容的な例もある。
本質といえるかどうかわからないけれど書いてみよう。
去年カダッシュというアクションRPGが発売された。ふつうにさくさく進んでいると4面がどうにもならなくてやめてしまっていた人がたくさんいた。決まって「こんなの1コインクリアできるわけないよう!」と口をそろえていっていた。
ところが1人のプレイヤーが「経験値を稼ぐ」ということに気づいたら、それを見て1コインクリアをする人が続出した。
たった「経験値を稼ぐ」という簡単なことが、アーケードゲームには見られないめずらしいケースであったため気がつかなかったのだ。開発者が意図的に仕組んだものかどうかわからないけど、「経験値を稼ぐ」ということが結果的にはクリアへのステップ、いうなれば本質だったわけである。結局、最初にカダッシュをプレイしていたプレイヤーは、「経験値を稼ぐ」という本質を見抜けなかったために難しい、と思ってあきらめてしまっていた。本当の難易度より難しく感じてしまったわけ。実際「経験値を稼ぐ」ことに気づいてからは多くの人がクリアできたんだもの。

どういうところに頭を使うか

表面的な例と内容的な例の2つをあげたが、どちらにしても大切なことだ。はっ!と気づくと気づかないとではゲームの楽しさが全然違うと思うもの。なるべくゲームを楽しく簡単にクリアするためにゲームの本質を見抜くのは重要なことだよ。
では、どうしたらそのゲームのもっている本質を見抜けるか?
非常に複雑な、解析力を必要とする…と思いきや、実はそんなに難しいことではない。
まず第一に、ゲームの本質は開発者の意図と大きくかかわりがあるということ。
開発者がこうしてもらいたい、こう遊んでほしい、と考えたことをくみ取るのはゲームの本質を理解するのに通じるのだ。
簡単に説明してみよう。
あるゲームがあったとする。そのゲームに少々他のゲームと変わったシステムがついていたとする。
ゲームを製作するにあたって必要ないシステムを入れることはありえないので、そのシステムはうまく使ってもらうことを前提に開発者が組み込んだものだ。つまり、そのシステムを使えば進むのが楽になるか、または使わないと進めないかだ。
雷牙の反転ボタンなどがそ





う。他のシューティングにないシステムだし反転したほうがいい場所がたくさんある。雷牙は使わなくちゃいけない、というほどではないけどね。

まれにそんなの使わなくてもいいやい、というような意味のないシステムがあるゲームも存在するけれどもね。

さて、第二に続編ものゲームの本質についてだ。

大体において続編は前作にないシステムが取り入れられている。そういうシステムは必ずどこかで使うようになっていることが多い。

最近ではストリートファイターIIの投げが印象的だ。前作とくらべて必殺技が与えるダメージが極端に減ったため投げが非常に重要なのである。

出たな!!ツインビーの気合弾も効果的に使えば威力を発揮するし。

こんな感じでゲームの本質といえるポイントの見抜きかたを書いたけど、何にせよそんなのは経験をつむうちに自然とわかってくるものだよ。開発者の意図がうんぬんとかいう前にふっと気づけるようになると思うな。

自分にとって何が簡単か

いざゲームの本質がわかったところで自分の苦手なことだったらしょうがない。ストリートファイターIIで投げが重要とわかっても、投げが大の苦手だったら困る。必殺技とかのほうが投げより得意なら、ゲームの趣旨を理解したためにかえってゲームを難しくしてしまうことになる。

結局のところゲームの本質とか趣旨といっても、それを理解すれば誰でも上達するとは一概にはいえない。それでもそういうことを見抜く目を養っておいても損はない。ただ、自分にとって何が一番い方法か、ということはしっかり考えていかなくてはね。

来月はコレ

今月は少々抽象的な方向に話が進んだので頭をたくさん働かせてしまったかな?

来月はもう少し具体的な方向に話を戻そう。

以前にパターンの重要性について少し触れたけど、次回はそのパターンについて書こうと思う。パターンとは何か?パターンの作成法などを話してみよう。

それじゃ、また来月ね。みんなのご意見待ってます。

GAMEST ゲーメスト 8月号 プレゼント

プレゼント希望の人は 7月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オットット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
7月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト8月30日発売10月号誌上にて。

1


タイトー提供
ニンジャキッズ
Tシャツ　（5名）

このぬくもり、僕は幸せだ！

5
カプコン提供ファミコン&ゲームボーイソフト（4名）



3種類のどれかが君の手に…

4
ゲーメストアイランドオリジナルテレカ（5名）



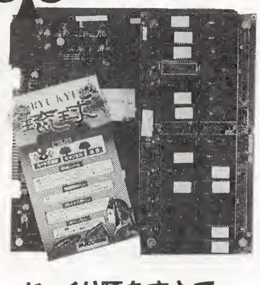
友達に見せて自慢しよう！

3
カプコン提供
クイズ三国志
ポスター　（10名）



歴史の流れには逆らえまい

2
アミューズビデオ提供琉球基板（1名）



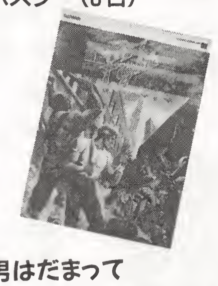
じっくり腰をすえてプレイや!!

8
ナムコ提供
マーベルランドポスター　（5名）



俺、遊園地ってさ、好きなんだよ

7
カプコン提供
ファイナルファイトポスター（5名）



男はだまってニガ虫をかめ！

6
毎度おなじみ
㊙生写真
（3枚1組10名）



何これ！信じらんねえ〜

「ずるやんの〝システム32ってすごいね！〟体感ゲームもできるぞ」プレゼント当選者発表

①ラッドモビールポスター
（北海道）網野伸昭君
（〃）長濱康浩君
（秋田県）中道　新君
（神奈川県）山崎照幸君
（〃）大嶋茂晃君
（新潟県）飯泉隆史君
（愛知県）鈴木　悟君
（大阪府）安食　優君
（〃）角田達彦君
（〃）塩谷　望君

②ラッドモビールテレカ
（神奈川県）市村一弘君
（〃）片桐達也君
（〃）堀川勝弘君
（大阪府）渡辺高広君
（兵庫県）春名義行君

当選おめでとう 6月号プレゼント当選者発表

①ナムコ提供スティールガンナーステッカー
（茨城県）秋山真一君
（静岡県）大庭　守君
（富山県）桃塚公一君
（愛知県）小森芳樹君
（大阪府）佐々木俊之君

②カプコン提供カプコンレーシングテレカ
（宮城県）村上善貴君
（群馬県）井草　敦君
（東京都）一ノ関　勲君
（神奈川県）大嶋茂晃君
（愛知県）出口賢次君
（京都府）中町香織君
（大阪府）渡辺高広君
（広島県）占部浩児君
（福岡県）坂本修一君
（佐賀県）江田信一君

③データイースト提供ロボコップ2ポスター
（群馬県）奈良弘雅君
（静岡県）吉崎明寿君
（新潟県）三宮勇樹君
（京都府）稲田文孝君
（奈良県）前田冬彦君
（大阪府）湯浅賢二君
（岡山県）諏訪邦宏君
（福岡県）山根浩幸君
（大分県）河野亜希緒君
（鹿児島県）松元幹朗君

④カプコン提供アタックスポスター
（北海道）堀尾哲也君
（〃）越後正一君
（茨城県）稲田政勝君
（千葉県）村田　寛君
（滋賀県）北村祐一君
（福井県）久保健治君
（和歌山県）津根真琴君
（大阪府）後藤征功君
（〃）上園将司君
（福岡県）大藪昌央君

⑤カプコン提供殿様の野望ポスター
（茨城県）八木岡実君
（千葉県）山本大輔君
（石川県）磯辺伸也君

（愛知県）神谷　浩君
（京都府）山崎光雄君
（大阪府）樫本忠裕君
（兵庫県）沖谷泰二郎君
（鳥取県）藤田　龍君
（福岡県）柴田洋一君
（宮崎県）戸高　準君

⑥ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
（北海道）見上家達君
（宮城県）小松昭博君
（埼玉県）谷田川毅君
（大阪府）上田由美さん
（兵庫県）亀野彰宏君

⑦毎度おなじみ㊙生写真
（青森県）尾崎　亨君
（宮城県）中村知昭君
（秋田県）平井秀憲君
（福島県）根本武宏君
（東京都）石田樹男君
（神奈川県）勝田秀行君
（富山県）涼　敬之君
（岐阜県）高橋隆司君
（山口県）平中和之君
（高知県）藤本将景君

⑧S.S.T. BANDサイン入りゲーメストスタッフジャンパー
（東京都）馬篭修玄君
（神奈川県）渡辺久花さん
（三重県）佐野弘一君
（香川県）吉井昭洋君
（佐賀県）新屋湧一君

⑨ポニーキャニオン/サイトロン提供S.S.T. BANDサイン色紙
（宮城県）四阿直浩君
（静岡県）中村紀彦君
（愛知県）服部浩昌君
（福岡県）溝辺利幸君
（佐賀県）久保山英一君

⑩オリジナルゴーレム君キーホルダー
（埼玉県）高橋義将君
（千葉県）石井康一郎君
（東京都）近藤瑞穂さん
（和歌山県）永田橋一郎君
（兵庫県）池増光子さん

マニアのみなさん電話くださいネ！

ナムコROMキット
- オーダイン……20,000円
- ローリングサンダー2（新）…18,000円
- 球界道中記……13,000円
- スプラッターハウス……22,000円
- デンジャラスシード……13,000円
- ドラゴンスピリット……15,000円
- バーニングフォース……13,000円
- 倉庫番DX……10,000円
- パックマニア……18,000円
- ピストル大名の冒険……20,000円
- マーベルランド……18,000円
- 未来忍者……20,000円
- メルヘンメイズ……20,000円
- ワールドコート……10,000円
- ワールドスタジアム……10,000円
- 〃 '89……10,000円
- 〃 '90……10,000円
- ドラゴンセイバー……35,000円
- ダートフォックス……45,000円
- フェリオス……24,000円
- ファイネストアワー……20,000円

セガROMキット
- クラックダウン……18,000円
- フラッシュポイント……6,000円
- ベイルート……10,000円
- ボナンザブラザーズ……15,000円
- モンスターレア……20,000円
- レッスルウォー……13,000円

その他ROMキット
- ルナーク……20,000円
- ガンフロンティア……20,000円
- R-TYPE……9,000円
- イメージファイト……13,000円
- Xマルチプライ……17,000円
- トンマ……15,000円
- Mr.ヘリの大冒険……15,000円
- 天聖龍……13,000円
- クイズH.Q.……15,000円
- ドンドコドン……15,000円
- プラスアルファ……18,000円
- ミズバク大冒険……20,000円
- MJ-12……20,000円
- ロッドランド……20,000円

アイレムPCB
- R-TYPE……28,000円
- R-TYPEII……38,000円
- エアデュエル……55,000円
- ジッピーレース……7,000円
- スパルタンX……10,000円
- 大工の源さん……40,000円
- パウンドフォーパウンド(P付)…60,000円
- ビジランテ……18,000円
- ロードランナー……6,000円
- イメージファイト……28,000円
- Xマルチプライ……35,000円
- ドラゴンブリード……35,000円
- トンマ……35,000円
- メジャータイトル……75,000円

SNK PCB
- アテナ……8,000円
- 怒号層圏……13,000円

カプコンPCB
- 1942……10,000円
- 1943……10,000円
- アレスの翼……13,000円
- カプコンワールド……18,000円
- ガンスモーク……12,000円
- サイドアームズ……11,000円
- セクションZ……13,000円
- 戦場の狼……8,000円
- ソンソン……5,000円
- 大魔界村……100,000円
- エリア88……100,000円
- 虎への道……20,000円
- ハテナ?の大冒険……18,000円
- ブラックドラゴン……14,000円
- 魔界村……15,000円
- U.S.ネイビー……125,000円
- ラストデュエル……20,000円
- ファイナルファイト……135,000円
- ストリートファイターII（新）……238,000円
- マジックソード……115,000円
- ラッシュ&クラッシュ……18,000円

コナミPCB
- パンクショット……38,000円
- A-JAX……33,000円
- グラディウス……25,000円
- グラディウスII……50,000円
- グラディウスIII……43,000円
- ハスラー……4,000円
- コントラ……18,000円
- サラマンダ……28,000円
- シティボンバー……20,000円
- タイムパイロット84……13,000円
- トライゴン……60,000円
- ファイナライザー……7,000円
- マーカム……3,000円
- コンバットスクール……3,000円
- でたな!!ツインビー……95,000円
- パロディウスだ！……80,000円
- クォース……18,000円
- エイリアンズ……80,000円
- サプライズアタック……28,000円
- T.M.N.T.……90,000円
- サンダークロス……40,000円
- ローラーゲームス……55,000円

セガPCB
- [illegible]ッポー……10,000円
- エイリアンストーム……55,000円
- テトリス……40,000円
- バンクパニック……8,000円
- ファンタジーゾーン……23,000円
- ブロクシード……50,000円
- コラムスII……43,000円
- サンダーフォースAC……30,000円
- ロボレス2001……8,000円
- フラッシュポイント……30,000円
- ベイルート……35,000円
- モンスターレア……45,000円
- アフターバーナーII……100,000円
- ゴールデンアックス……55,000円

タイトーPCB
- 黄金の城……13,000円
- インセクターX……18,000円
- ファイティングホーク……15,000円
- 究極タイガー……22,000円
- サイバリオン……35,000円
- 侍日本一……10,000円
- 地獄巡り……25,000円
- スクランブルフォーメーション……13,000円
- スラップファイト……13,000円
- タイガーヘリ……13,000円
- 達人……48,000円
- ダライアス（EXT）……35,000円
- トップランディング……50,000円
- Dr.トッペル探検隊……8,000円
- パニックロード……8,000円
- ニュージーランドストーリー……30,000円
- ハレーズコメット……35,000円
- 飛翔鮫……13,000円
- リベンジオブDoh……13,000円
- ワードナーの森……10,000円
- アルカノイド……3,000円
- ドンドコドン……70,000円
- レインボーアイランド……23,000円
- ザインドスリーナ……10,000円
- エキサイティングアワー……8,000円
- 大旋風……23,000円
- あしたのジョー……13,000円

テクノスジャパンPCB
- コンバットライブス……43,000円
- 西遊降魔録……13,000円
- ダブルドラゴン……18,000円
- 〃 II……30,000円
- 〃 III……45,000円
- くにお君……8,000円

テクモPCB
- アルゴスの戦士……18,000円
- ガンディーラー……20,000円
- ジェミニウイング……15,000円
- シルクワーム……18,000円
- ピンボールアクション……10,000円
- スターフォース……15,000円

データイーストPCB
- カルノフ……25,000円
- サイドポケット……8,000円
- ダークシール……40,000円
- ファイティングファンタジー……20,000円
- ワンダープラネット……7,000円
- ロボコップ……23,000円

ナムコPCB
- システムIのみ……33,000円
- システムII（新）……110,000円
- ギャラガ……8,000円
- ギャプラス……12,000円
- ディグダグ……7,000円
- ドラゴンバスター……15,000円
- ドルアーガの塔……30,000円
- ローリングサンダーI……35,000円

その他PCB
- エアバスター……50,000円
- エクセライザー……7,000円
- オメガファイター……20,000円
- ギガンデス……18,000円
- 銀河任侠伝……15,000円
- 航空騎兵物語……18,000円
- サイキック5……6,000円
- 上海……10,000円
- 名人戦……23,000円
- スーパーバレーボール……38,000円
- スーパーフォーミュラ……48,000円
- スノーブラザーズ……30,000円
- 脱獄……20,000円
- XXミッション……13,000円
- テラクレスタ……7,000円
- 忍者君II……13,000円
- ハットリス……10,000円
- ブラッドブラザーズ……70,000円
- ラビオレプス……20,000円
- ポンピングワールド……20,000円
- ゴモラ……33,000円

麻雀PCB
- アイドル麻雀……10,000円
- テレフォン麻雀……5,000円
- 花のももこ組……5,000円
- 麻雀学園……8,000円
- 〃 II……8,000円
- レディハンター……10,000円
- 殺人事件……5,000円
- 麻雀刺客……15,000円
- 夏物語……18,000円
- ねるとん牌鯨団……20,000円
- ビタミンC……10,000円
- ファンクラブ……23,000円
- 華折鶴……25,000円
- 華の舞……13,000円
- ぱにっくスタジアム……13,000円
- キャンパスハンティング……15,000円
- トリプルウォーズ……10,000円
- 麻雀革命……13,000円
- 大予言……20,000円
- 七次元の妖精……18,000円
- ねらえトップスター……13,000円
- 麻雀遊技……15,000円
- ギャルの告白……3,000円
- レモンエンジェル……12,000円

5,000円均一 PCB

草野球・ドッジボール・奇々怪界・クラックス・ピット&ラン・ファイナライザー・少林寺への道・ワイワイジョッキー・怒・バトルフィールド・エクセリオン

その他多数PCBがあります。TEL ください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

『正社員募集！』

要普免（3年以上）誠意のあるファイトマン。通勤可能な方で電気&電子知識のある方優遇いたします。（10：00～7：00）日・祝休み・委細面談

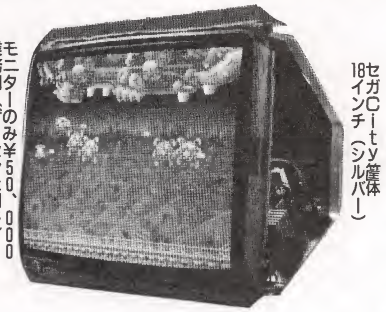
●テーブル筐体の利点
縦・横にモニターを動かせます。画面の全てが調整できます。¥50,000よりのテーブル筐体。18インチセガ製「T-13」18インチテーブル筐体（シルバー）¥50,000より。セガ製「18City」筐体も扱っております。¥90,000より（シルバー）

●業務用麻雀パネル（ハーネス付）新品¥10,000です。

●連射 PCB ついに完成!!どんなパネルでも取付 OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円

●純正品 DC パック電源10,000円。

高解像モニターも，筐体に組み込みます



モニターのみ¥50,000 業務用（ゲーセンと同じ）



セガCity筐体 18インチ（シルバー）

KIC'S 91

- ●A/ASタイプ（ビデオ/ビデオ・S端子対応）35,000円
- ●Bタイプ（RGB15，21ピン対応） 29,000円
- ●C/CSタイプ（上記両方対応） 38,000円

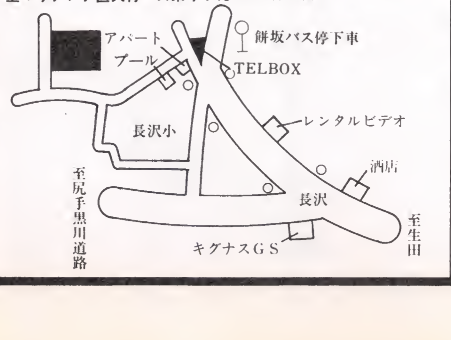
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

- ●Vタイプ（ビデオ端子、RF 対応）34,000円
- ●Rタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
- ●VRタイプ（上記両方対応） 36,000円

製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは各5,000円引きになります。

小田急線百合丘駅下車
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ



SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー

〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2—20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

親愛なる読者様に送ります



ドスコイ!

な っ、なんでですすすす…　かっかかっかっかっ





by 見 走
SEE RUN

…頼むよ!

夏がやってきた。いよいよ「なんですか」の季節だね。じゃあ今月の質問いくよ。大きく目を見開いてまばたきしないようにね。頼むよ。

Q・「ストリートファイターII」でダブルKOを10回した後のダブルKOはどのようになるのですか?
（奈良県　パラソルスター移植希望君）

A・ストIIのラウンドは、1〜9まであって、その9試合を1勝1敗もしくはどちらかが1勝の状態で進むと「FINAL ROUND」になるんだ。これは、それまでの勝敗がどうであれ、1勝1敗の状態になってしまうから気をつけてね。

そして「FINAL ROUND」で引き分けるとどうなるかというとだね、ゲームオーバーになってしまうんだ。だからダブルKOを10回した後のダブルKOというのはありえないということになるね。おっと、あげ足をとってしまったみたいだね。さっそく明日にでも懺悔に行くよ。ごめんね。

Q・「Rod Land」の裏面の行き方教えなさい。
（愛媛県　吉川裕一にダマされるな!君）

A・クレジットを入れて、レバーを上に3回倒してごらん。サブタイトルの「母を求めて30階」が「閉ざされた世界（だったかな）」に変わったでしょ。ここでスタートボタンを押せば裏面が始まるよ。

もし急に気が変わって「表面でプレイしなければ1時間後に死ぬ」なんていう強迫観念にかられたときは再び下に3回倒すと表面に戻るよ。

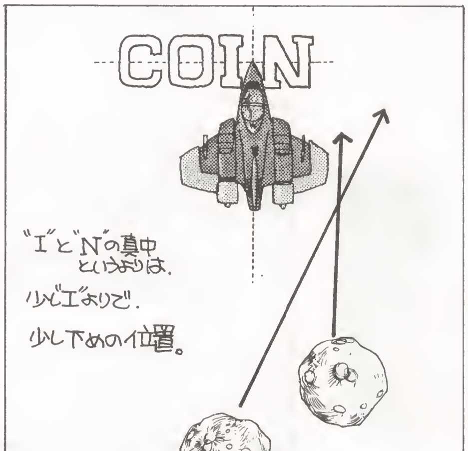
今思ったんだけど、この葉書って11月26日の日付になっていたんだね。半年たった今でも君の近くにロッドランドが残っている可能性は…結果的にこのハガキが無意味に…恐れがないことも…そうでな…祈るよ。

Q・「雷電」のステージ6のボスが倒せません。バルカンのフルパワーとHのフルパワーでボムは0個です。また、フェアリーの森は2カ所しかないのですか?それと、雷電の後半を特集しているのは何月号でしょうか?最後に、雷電攻略ビデオが出る予定は?
（神奈川県　OTO君）

A・質問がすげー多くて盛りだくさんだね。じゃあいくよ。

●6面ボス攻略

このボスには安地があるよ。1つ不可解なのは、この場所に合わせても、しばらくたってから突然岩に当たってしまうときがあることだ。多分合わせ方が甘いんだと思うけどね。でもほとんどないよ。



●フェアリー出現場所

全部で3カ所あるよ。まず1面。川の手前に斜めに4つの砲台が並んでいるね。その右上の砲台の近くにいるよ。

次に4面。海を抜けると堅い中型戦車がいるよね。その先にもう1台いるね。そこの左の森に隠れているよ。

最後に6面。後半に岩石ラッシュがあるよね。そこの地形に恐竜の骨があるでしょ。そこの左だよ。

●雷電特集号

去年の10月号ですね。5〜8面をマップ付きで攻略してるよ。買ってね。

●攻略ビデオ

予定はないけど出る可能性はあるんじゃないかな。うん、出てもおかしくはないよ。でも出る保証はないから出なくても僕を恨んだりしないでね。約束だよ。



★北海道　大平門君

Q・「ドラゴンセイバー」のラストボス・カオスはペットみたいなヤツを次々と出してきますが全部で何匹飼ってるんですか?その種類も教えてください（気になっちゃって…）。
（群馬県　NAO君）

A・カオスの出すペット（分身）はね、え〜と…ミノカサゴでしょ、魚でしょ、イカでしょ、ブルードラゴン、ファイアードラゴン、アックスドラゴン、スパークドラゴン、ブーメランドラゴンだから、全部で8種類だね。

魚とイカだけは気合弾（ブルードラゴンの）一発で倒せるよ。

ちなみにニューバージョンだと2回目のブルードラゴンでカオスが自爆するから永パができなくなっているんだ。

今月はこれで終わりだよ。最初はストIIの「赤い波動拳」の質問も扱うつもりだったけど、驚異現象で使われてしまったからくやしまぎれに北海道の大亜門君の葉書を載せたわけなんだ。やまかわ悠理氏にはいつか報復してやるからね。みんな楽しみにしていてくれよ、そんじゃあね。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

PCBボーナスセール実施のお知らせ

チャンピオンベースボール	¥1,500
	会員¥1,000
ハイパーオリンピック	¥1,500
	会員¥1,000
フラッシュポイント	¥20,000
麻雀遊技	¥15,000
レディーハンター	¥13,000

その他在庫処分のため7月14日まで大放出

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です（このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。



☆基板在庫2000枚以上。
☆基板は全て激安価格にて販売しています。更にTMゲームクラブ会員に入会すれば会員特別割引で販売中。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
☆ショールームでゆっくりゲームを楽しめます。

TMゲームクラブでは全商品激安価格にて販売中

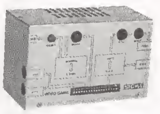
○オーライル	¥25,000	○ガンディーラー	¥18,000	○スプラッターハウス	¥58,000
○奇々怪界	¥7,000	○球界道中記	¥95,000	○テトリス	¥48,000
○クラックダウン	¥58,000	○サイコソルジャー	¥28,000	○バーニングフォース	¥95,000
○グラディウスII	¥48,000	○サプライズアタック	¥25,000	○ブラストオフ	¥55,000
○コラムスII	¥38,000	○スターフォース	¥13,000	○ミスターヘリの大冒険	¥35,000



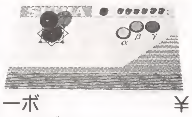
KIC'91
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ＋Ⓑ両方 ¥38,000



SVG-8
標準タイプ21P、15P、ビデオ ¥34,800
RGB15P、21P専用 ¥29,800



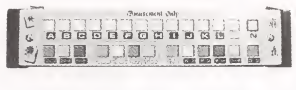
AV-999(ステレオ) ¥25,000
AV-9(モノラル) ¥20,000
㊟S9-TURBOは別売です。



S-9ターボ ¥10,000
メガドライブコード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

TAMAYA GAME CLUB
会員募集中！

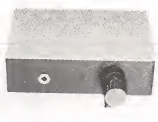
入会の方には、もれなく、テレカ、ポスター等、プレゼント。
どこよりもお得なクーポン券により会員のみ特別割引。
価格リストを毎月一回送付いたします。
イベント、その他、いろいろ企画しています。
詳しい資料・販売リスト希望の方は62円切手2枚同封。住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「GM係」まで。



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

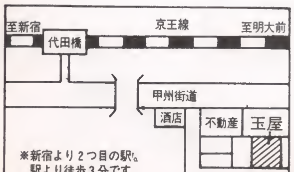


TMRGBエキスパンダTMゲーム
TMエキスパンダ ¥14,500
MSXケーブル ¥4,000



システムII用ヘッドフォンボックス
¥3,500

ショールーム新装オープン展示販売中



営業時間　AM10:00〜PM7:00(平日)
AM10:00〜PM5:00(日,祝)

TMエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売の専用21Pケーブル¥4,000が必要になります。
振込先　松沢信用金庫代田橋支店　(普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社　玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

「DECIPHER」パズル

出案　芸夢達人さん(東京都)
出題　APAPA

問題文　*BAC PTRW FPNF CGAU IIOD CHUJ OCAP WZAI OZAK HDU*

例題文
ZSBNW BSQCU

例題解答図

キ　ー	ASO	ASO	ASO	A
例題文	ZSB	NWB	SQC	U
原　字	zan	nen	sho	u

表1

原字→　（縦軸：キー↓、下：暗字）

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

暗字

さて今月は、ストレートなネタでいってみましょう。出案者によると、最大のヒントは「誰が作ったのかを考えること」だそーだ。

解き方

今回は、例題を参考にして、問題文を解読してもらう、という単純明快（かな？）なものだ。

では例題を解いてみよう。

①まず例題文を見てみる。当然ながら、完全に意味不明である。

②ここで突然、これを読むのには「キーワード」が必要だということが頭に浮かぶ（うーむ、自然な展開だな）。

③さらに突然、キーワードは「ASO」に違いないと思いつく（自然な展開その2……と）。

④さらにさらに突然、例題解答図のようにすると解きやすい、ということを思いつく（その3だ）。

⑤さて一文字め、キーは『A』で例題文の文字が「Z」だから（表1）として示してあるヴィジュネル多表（しきちさと君制作）の、キー「A」の欄を横に見ていって『Z』を探す。

⑥「Z」があったら、今度は上にたどり、原字が何かを見る。すると原字は「Z」だということが、いとも簡単に分かる。

⑦以下同様に例題文を変換していくと、例題解答にあるように、原字が並ぶ。

⑧これを読んでみると「ザンネンショウ」と読めるというわけだ。

さてこのように、簡単かつスムーズに例題が解けたところで、今度は問題文に取りかかってくれ。例題と同様にすれば、あっさり解けるだろう。

解答が出たら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってほしい。

しめきりは7月20日必着。正解者の中から、和光同塵の5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階だ。

……えっ？こんなんじゃ解けないって？

ふーむ、しょーがないなー。

ではキーワードについて、二つほどヒントを出そう。

1.あるゲームのきゅーとな主人公の名前である。

2.よーく見ると、実は問題文の中に含まれている。

おまけに、そのあるゲームの名は、問題文を解読したときに、ローマ字で出てくるのである。

……では健闘を祈る。

5月号 当選者発表

「ドリームパイピング」パズルの正答率は、当然ながら久々の落ち込みを見せ、実に25％。

解答は31クロスだったけど、5クロスから36クロスまでの解答があったのだ。29のパターンと27のパターンが多かったね。

正解者集計の難易度アンケートは、VH10％・H19％・N24％・E24％・VE18％・回答なし5％と、……うん、理想的だね。

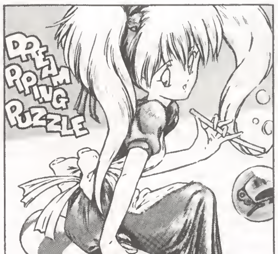
当選者

PN　M W・M M S君（北海道）
PN　らりるれ君（茨城県）
平松徹一郎君（群馬県）
PN　ナイト君（愛知県）
松田道也君（京都府）

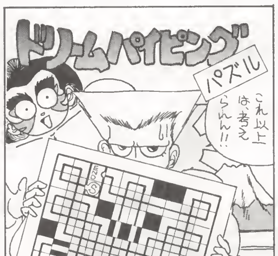
以上の5名。おめでとさん。

（APAPA）

今月の残念賞



PN ぱ音便君（埼玉県）㊣
RUBトーン使用かな？それにしても「くだもの」とは……。



PN 人参畑のMiki君（岡山県）㊣
正解パターンその2。ガイルは強え。やっと1コインクリアだ。



PN 踊屋君（山口県）㊣
今月のワルキューレで、正解のパターンその1を発表。



PN ぴぐでい君（群馬県）㊣
答えはOK。でも、パイプの並べ方は間違い。さあ、どこがだ？

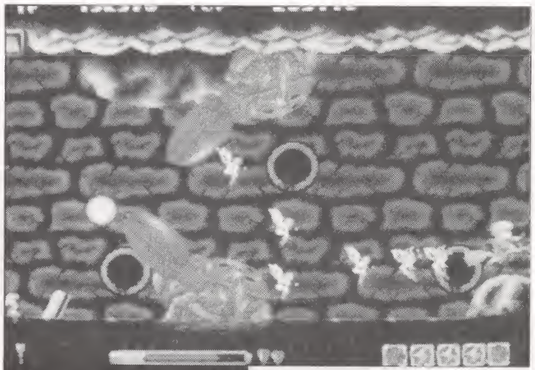


PN 聖姫君（千葉県）㊙
PDは──っていう人でもわかるようにしたつもりなんだけどな。

ULTRA

あい変わらずのストII人気だが、もちろん、他のゲームの驚異現象も受付中だぞ!!

コットン……………………………………329、330
ストリートファイターII…………331、332、333、334
ニンジャキッズ……………………………………335
出たな!!ツインビー………………………………336
パラメデス…………………………………………337



これはカニを倒すようにオプションを引っぱった例。カメを倒すのを忘れずに。

びっくらめーしょん/329

コットン

●安全地帯・5面中ボス編

（神奈川県・ⓅKAY君、熊本県・ⓅATA君）

㊫オプションをひっぱれば下の中ボスを壊せる。安地に行く前にカメを倒しておくのがポイント。中ボスは倒せなくてもスクロールで消えるのでOK。初級の上。

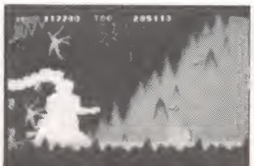
びっくらめーしょん/330

コットン

●安全地帯・6面ラスボス編

（神奈川県・ⓅKAY君）

㊫右に出たときはちゃんとよけなければダメ。ドラゴンが沈むときは首に当たるので後ろに下がらないとダメ。中級。



普通だと超よけが入る。

びっくらめーしょん/331

ストリートファイターII

●爆笑技

対ブランカ戦で、ブランカにヘッドバットをさせるとなぜかVGMがエンディングの曲に変わる。

（愛媛県・Ⓟ東子君）

㊫これはいつでもできる技ではない。また、ザンギエフでブランカに負けたときケンのエンディングの曲（結婚行進曲）が流れたときは超ウケた（2度と起こってないが）。

ブランカのエンディングのときにケンのテーマが流れるときもある。この2人にはなにかあるのか!?　初級の上。

びっくらめーしょん/332

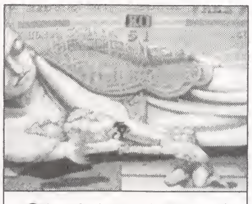
ストリートファイターII

●㊙技

E・本田VSサガットで、サガットの下段タイガーをスーパー頭突き(強)ですり抜けてダメージを与えることができる。

（東京都・ⓅMFC－軍曹㊝君）

㊫本田を使っている人なら一度はやってみてほしい技。中級。



㊙というよりは大道芸。ブランカでもタイガー発射前なら間にあう。

びっくらめーしょん/333

ストリートファイターII

●意味なし技

1コインのエンディングでスタッフロール中にコインを入れると「CREDIT＝1」という文字が流れてくる。

（千葉県・Ⓟ吉水斉君、京都府・ⓅH.S君の弟子WEY君）

㊫せっかちな人がきっと発見したのだろう。初級！

びっくらめーしょん/334

ストリートファイターII

●退場技

（愛知県・Ⓟオイルではありません、しーあーるC君）

㊫技の難度はC級ってとこか？　中級!!（下の葉書ね）

びっくらめーしょん/335

ニンジャキッズ

●意味なし技

何もしないで30秒くらいじっとしていると、プレイヤーがイライラする。

（青森県・ⓅK.O君）

㊫キャラクターゲームではありがちな技。初級！

びっくらめーしょん/336

出たな!!ツインビー

●意味なし技

2面ボスの最後のコアを下までぎりぎりひきつけて倒すと、いかだが通常では下に行くのだが、なぜか上へ行ってしまう。

（埼玉県・関口克利君）

㊫うん、まったく意味がない。初級だ！

びっくらめーしょん/337

パラメデス

●キャラクター選択技

ノーマルゲームを始めるとき、レバー上＋スタート→おじいさん、レバー左＋スタート→赤ちゃん、レバー右＋スタート→女の子にプレイヤーのキャラクターが変わる。

（愛媛県・Ⓟ目標驚異現象1ページ独占！ SUR-あ～べ43号君）

㊫これで少しは楽しめるか!?　初級の上！



むう。ぷっくりした春麗だこと。名古屋で会ったときはどうも。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

最近、投稿規定を守ってくれない人が多い。さらにページが足らず、没続出。申し訳ないが、あしからずね。
　ところで、本を送ってくれる時に、辛口コメントに対する感想なんかくれるとうれしいぞ。もちろんそれ以外の手紙も大歓迎。コミケのお誘いはお早めに。

〈投稿規定〉

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください（ないと掲載審査に不利になります）。

①発行者（団体）名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑤その他、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。7月20日までに届いたものは10月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のため）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

どきどきロケーション



S-PLANNING発行、A5判60頁オフ。
「ライター全員のパワーとアクと毒気が、この本の中でとぐろを巻いています。買って損はさせません（後悔はするかも……）」
　内容は、ゲームネタとゲーム周辺の人間ネタのマンガ。
　ちょっと後味が悪いのが欠点だが、実力はそこそこ。
　通販は送込み600円の無記名小為替＋宛名カードで。
（〒573-01 大阪府枚方市津田郵便局私書箱2号）

ACID+TRIP



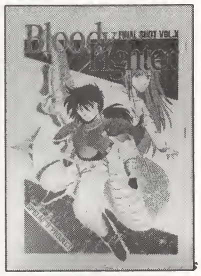
DRAGON CRYSTAL発行、B5判60頁オフ、表紙フルカラー。
「ほとんどがアーケードGAMEの漫画、イラスト、フリートークで構成されてます。基本的にわかりやすくて見やすくて笑える本?です」
　執筆者ごとにばらばらな内容だが、レベルは高い。
　通販は送込みで1冊700円の無記名小為替にて。
（〒305 茨城県つくば市下広岡384-8 荒谷方 DRAGON CRYSTAL）

PANIX STAGE4



PANIX発行、B5判80頁オフ、表紙2色。
「どんなことでもいいから、感想、意見などをください」
　内容は、ゲームネタのマンガがメイン。これといった売りがないのが弱点。でもティアット・ヤングが可愛いぞ。
　通販は送込み500円の無記名小為替＋210円分の切手＋宛名カード＋手紙で。
（〒142 品川区二葉2-4-19 渡辺）

FINAL SHOT Vol. X BLOODY FIGHTER



SPREAD「D」PROJECT発行、B5判46頁コピー。
「10号記念としてデコ特集を組みました。これから各メーカー特集もしますのでどうぞよろしく」
　内容は、FT（フリートーク）・四コマ・イラスト・エッセーマンガ・小説などなど。掘り下げは甘いが、月刊としては十分。
　ほぼ毎月送ってくれているので、個人的にけっこう楽しみにしてます。がんばって。
　通販は送込みで300円の無記名小為替にて。
（〒874 大分県別府市石垣東6-3-5-203 栗林方 九頭龍騎「SDP」）

NEVER GIVE UP BATTLE Vol.3



K&K発行、A5判60頁オフ。
「いろんなアーケードゲームのつまったマンガ中心のおもしろ本です。さあ買いだ！」
　ギャグ系半分、シリアス系半分のマンガ誌。テーマがないのが弱点。でもゲームを好きな気持ちが伝わってくる。
　通販は送込みで600円の無記名小為替にて。
（〒441-03 愛知県宝飯郡御津市上佐脇屋敷38 久保田真由美）

名もなき夜のために



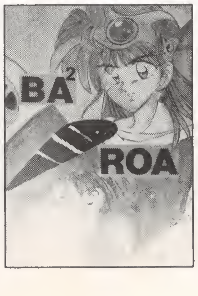
スタジオきゃうん発行、A5判100頁オフ、表紙3色。
「PⅡ・PⅢ本2作目です。前回に比べ約2倍にパワーアップ。エロ中心に加えて今度はミキメインです。欲しい人にはオマケ本つけますので、明記してくださいね♪」
　内容は辞典と18禁のマンガ&小説。本気で18禁なので、そのあたりよろしゅう。
　通販は送込み800円の無記名小為替で。
（〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴）

HOT HAND



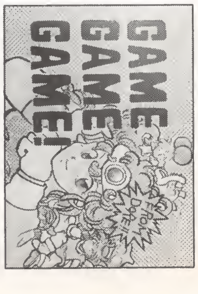
サークルCZ発行、B6判36頁オフ。
「しれ者、W・カンダタ率いるサークルCZの一発目です。幸せになれますぜ、お代官様（コラ）」
　内容は、マンガ、フリートーク、DD（ダブルドラゴン）攻略、北海道ゲーセンマップなど。ところで、本にはおくづけをつけてね。
　通販は送込み400円の無記名小為替で。
（〒859-64 長崎県北松浦郡世知原町41-19 田渕亮）

BA²ROA



もののけ一族発行、A5判60頁オフ、表紙フルカラー。
「ギャグあり、シリアスありのDQⅣ中心本ー アリーナとクリフトが好きな方にはおススメの一冊♡」
　内容をアリーナとクリフトでほぼ統一している。その徹底さはよし。
　通販は送込みで600円の無記名小為替＋250円切手にて。
（〒457 愛知県名古屋市南区元塩町2-15-2 真栄MC801 小椋佳代子）

GAME GAME GAME!



DORE DORE発行、A5判28頁オフ、表紙3色。
「バルーンファイト漫画（笑）から麻雀マンガもどきまで、いろいろありのファミコン本。ちとDQ寄りかも」
　ちょいとギャグ寄りの一冊。表紙と裏表紙の構成がおもしろい。
　通販は送込み300円の無記名小為替＋120円切手で。
（〒300-12 茨城県稲敷郡茎崎町森の里88-5 丸山田津子）

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。

伝言板





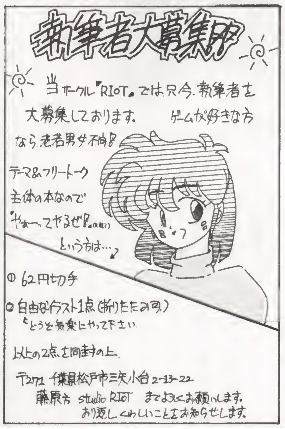










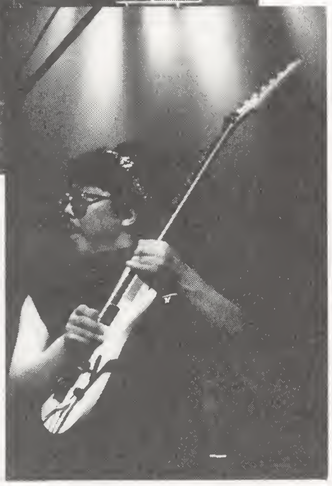












ご存じ矩形波倶楽部(上)とS.S.T. BANDのミッキー氏(右)。

編集部員の中にも熱烈ファンがいるアタリのゲームミュ

♪ ♬ ♪ ♬

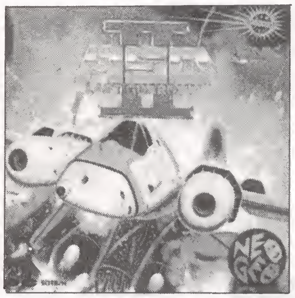
はい、DISK BOXです。みなさんにBIGニュースがあるのだ。今年の夏に大規模なゲームミュージックのイベントが開かれるよ。去年はS.S.T.BANDとZUNTATAの共演で話題を呼んだのだけれども、今年はさらにBIGにエキサイティングに、2日間にわたっての大イベント。

出演バンドのほうも聞いてびっくりお決まりのS.S.T.BAND、1年ぶりのZUNTATAに加え、ライブは初めてのアルフライラ、JDKバンド、データイーストのゲーマデリックとゲームミュージック界オールスター総出演のノリだね。くわしくは㋘屋かわら版を見てね。

今月も新譜は盛りだくさん…といいたいけど、あんまりないですね。寂しいなぁ。

読者のイチ押し

ASOⅡ／SNK



前にDISKBOXでも書いてありましたが音声合成が超カッコイイです。オリジナル全部とアレンジも入っていて1500円というのもうれしい。僕は1面の曲が好きです。
（神奈川県　ネオジオ仮面君）

ネオジオ仮面君はDISKBOXを見てASOⅡを買ったそうです。うれしいなぁ。私も1面が好きなんだよ。音に広がりがあって聴いてて気持ちいい。みんなも聴いて。

コナミゲームミュージックコレクションVol.3



サプライズアタック目当てで買ったんだけど、エスケープキッズが大穴だった。いろんなタイプの曲が入っててあきないな。
（千葉県　KEN君）

そうなんですよね。私もエスケープキッズの中のジャンキーカウボーイって曲が大好きです。ノリがいいんだけど一抹の寂しさみたいなのを感じるのよね。矩形波の曲はどこか切なげなところがあっていいよね。

THAT'S ATARI MUSIC
—G.S.M. ATARI GAMES 1—



1991年7月21日発売
ポニーキャニオン／
サイトロンG.S.M.
CD：PCCB-00066
￥2500(税込み)
収録時間　64分02秒

1.RACE DRIVIN'／HARD DRIVIN'　2.MARBLE MADNESS
3.RAMPART　4.PETER PACK RAT　5.PIT FIGHTER
6.KLAX　7.S.E. COLLECTION

ージックです。

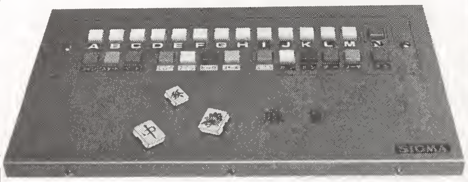
曲目リストを見ると、あれ、ガントレットがないよーん、とか思ってしまいましたが、Vol.2に入るそうなのでほっと一息。

さて、最近一番印象に残ってるのはピットファイターです。曲はわりと渋めですね。

なによりもクラックスが笑えたなぁ。一時期友だちとクラックスの音まねをして遊んだのを思い出しますね。かっかっかっかっ、ふひょふひょ、けっこけっこけっこ、ぽろぴらん♪パチパチパチヒューヒュー…なんか変な感じになっちゃったなぁ…。

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



大型マージャン用パネル
AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　￥9,800(350×200㎜)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

新製品 究極のコントロールボックス

型番AV-2001

＊ステレオ基板にも対応
＊RGBに近い色が出るS端子対応
＊ストリートファイターⅡにも対応？
＊その他、旧コントロールボックスの機能付
詳しい事を聞きたい方は電話下さい

スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO
ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S-9 TURBO ￥10,000
(注)本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

S-9用　別売コード



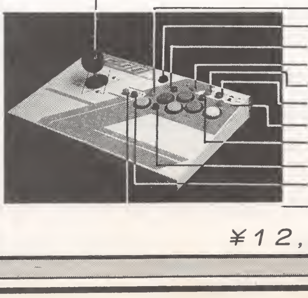
＊メガドライブ用コード(型番コードMD)・￥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)・￥2,000
＊マスターシステム
　&マークⅢ用コード(型番コードMM)…￥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……￥1,500
＊Fコン用コード(型番コードFF)………￥2,000

S-9TURBOの特徴

＊α、β、γの連射ON/OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用　￥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK
型番SF-90 TURBO



￥12,800

お申込方法
＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由,なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ゲーム・ミュージックの宝庫
キング GGM シリーズ

KONAMI
©KONAMI 1990

パーセレのために手を組んだ Nazo²プロジェクト 初登場!!

'90年のゲーム・ミュージック界の話題を独占した作品が「パーセレ」で登場!!

パーフェクト セレクション

PARODIUS パロディウスだ!™

— 神話からお笑いへ —

Nazo²プロジェクト
★アレンジ：入江 純
★ギター：なぞなぞ鈴木
★マニュピレーター：松武秀樹





CD KICA-1032(税込)¥3,000

絶賛発売中

あのツインビーがグレードアップして帰ってきた!



NEW!! ALBUM

コナミ矩形波倶楽部

★アレンジ・バージョン
★オリジナル・ゲーム・サントラ
★サウンド・エフェクト
★カラオケ

■アレンジ・バージョン

1. 風の贈り物(1ステージBGM)
作曲：コナミ矩形波倶楽部/編曲：チルチル山根
2. 雲海を越えて(2ステージBGM)
作曲：コナミ矩形波倶楽部/編曲：なぞなぞ鈴木
3. イーバの神殿(6ステージBGM)
作曲：コナミ矩形波倶楽部/編曲：古川もとあき
4. 惑星メルに平和の戻る日(エンディング)
作曲：コナミ矩形波倶楽部/編曲：プロフェット深見

■オリジナル・ゲーム・サントラ(全16曲)
■SOUND EFFECT
(効果音アラカルト〜ガッチンコ)
■KARAOKE(お・ま・け)

全22曲収録!!

音楽：コナミ矩形波倶楽部

CD KICA-7503(税込)¥2,800

©KONAMI 1991

出たな!! ツインビー TwinBee™

コナミレーベル・インフォメーション

このたび、めでたく"コナミレーベル・インフォメーション"という企画を始めました。これはお便りしてくれた方全員に、コナミレーベルの最新情報をキャッチしていただこう!! というものです。
その他、矩形波についての質問等も受けつけていますので、必ず返信用の62円切手同封の上、下記の宛先まで送って下さい。
お手紙待ってます!!

〈宛先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3－25 コナミ株式会社
「コナミレーベル・インフォメーション」係

千両箱 平成3年版 コンパチプレーヤー当選者発表

大好評をいただいた「コンパチ・プレイヤーが当る千両箱アンケート」に多数のご応募ありがとうございました。抽選の結果、この3名の方を当選者とさせていただきます。

おめでとうございます

佐賀県 永渕由起さん



長野県 青木俊幸さん



滋賀県 山本直樹さん



プレイヤーのためのプレイヤーによる

特報

究極ビデオついに発動!!



ハガーは君を許してくれない!!

F.F.の迫力と奥の深さを1ビットもらさず完全収録!!

✸ハガーノーミス1コインクリア・ノーカット収録

✸ガイやコーディーも忘れてはいない!!

主役キャラ紹介&2人同時プレイスーパーテクニックシーン

✸笑えなければお代はお返しします!!

大道芸&爆笑場面全集

✸そのほか各種超秘技から5面の犬の吠え声、エディEのガムまで

ファイナルファイトのすべてを60分に収録!!

Final Fight



月刊ゲーメスト　企画・制作

ビデオ7月12日発売!!

今ようやく、格闘ゲーム史上に残る名作ファイナルファイトのビデオ収録が終わり、発売を待つばかりとなっている。

それにしても——

なぜゲーメスト制作なのか?

今さら言うまでもなく、ファイナルファイトはその完成された面白さと迫力で数多くのプレイヤーたちの心をつかんだ。文句なし!ゲーメスト大賞受賞作でもある。

このゲームのビデオ化はプレイヤー間で熱望…いや、確信されていた。

だがしかし、専門のゲームビデオ制作会社からは、いつまで待っても話が出てこない。ダライアス、グラディウスII、テトリスと、過去の〝年間ベストゲーム〟はすべて市販ビデオとして記録されてきた。それなのに、なぜ、ファイナルファイトだけが…納得できない。

だから、自分たちで作る。それが決心の理由なのだ。

この名にかけて妥協はしません

というわけで、作ると決まった以上は最高のゲームビデオを追求することとなった。

プレイヤーには我々の知る限り最高のF.F.プレイヤーのひとりであるGOT君を迎え、監修は石井ぜんじ。©カプコン。

では、その内容と完成度をスタッフから語ってもらおう。

●石井ぜんじ(ゲ編集長)

「とにかくプレイヤーのGOT君のうまさ、に尽きますね。ひたすら野性でガンガン進んでいく。野性のハガーです。ガイも画面中飛び回ってるし…。ハガーでノーミス1コインはすごい!テクニック的にも映像の迫力でも、きっと満足してもらえるはず」

●GOT君(プレイヤー)

「敵を1人ひとり出して進んでいくというのが我慢できないんで、ともかく先に進んで画面中をうめつくす敵VSハガーの戦いになってます。〝みせる〟プレイに徹したつもり。あとは、大道芸。退屈させないはずです」

通信販売&ゲ屋専売品だ

収録・編集に際しては、プロのスタジオと技術を用いているので、画像・音声の品質は保証付きだ。

魅力特典付き
お値段7800円

このビデオのためだけに作ったファイナルファイト・オリジナルテレカが付く。ビデオ同様値打ちものだぞ。

■ファイナルファイトビデオ
(GV-1)
●60分/7800円　VHS

ゲーメストがつくったバリバリシューティング！

スコルピウス激的発進!!

6月28日

■X68000対応
■7,800円(税抜)

あまりにも激的なことの多すぎるスコルピウス。5月10日のその日（知る人ぞ知る）以来再発進のこの時まで、こんなこともあるのであった。

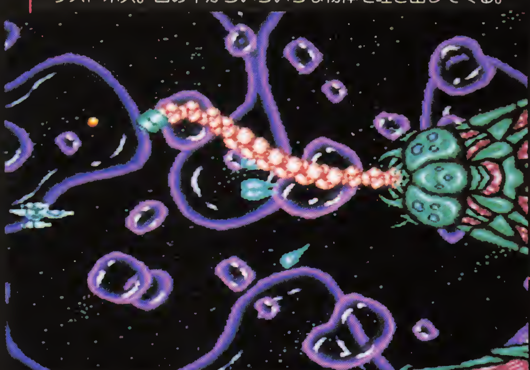
最終面だよ～ん 7面

ついに真のボスがひそむ、サソリ座のX星にたどりついた。そこで全ての敵が生まれ、ほかの星系を侵略していたのだ。

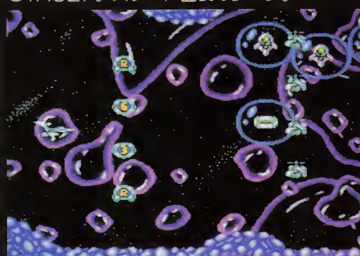
今までに戦ったエンジェル、虫などの敵が泡につつまれてどんどん押しよせてくる。そして、その泡は突然割れて敵は実体化してくるのだ。

ボスはもうすぐそこ。しかし、過激な熱い戦いが繰り広げられる。そして最後のボス。もう逃げることはできない。倒すしか道は残されていないのだ。

ラストボス。口の中からいろいろな物体を吐き出してくる。



STAGE7。スタート直後のシーン。



秋葉原でシューティングマラソン スコルピウスでチャンプを狙え！

スコルピウス（ニューバージョン）は再びX68戦線に復帰。すでに、多くのプレイヤーが激戦苦闘を続けている（ハズだ）。

そんな歴戦の勇者はもちろん、初めてプレイする人でも歓迎、というシューティングゲームの大会が開かれる。ゲームソフトは10～15機種。もちろんスコルピウスも参加だ。名づけて「シューティングマラソン」。

開催地は秋葉原のラオックス　ザ・コンピュータ館6Fイベントフロア。

●7月26日(金)　PM1時～PM6時
●7月27～28日(土・日)　正午～PM6時

参加は自由だ。夏休み第1週のスケジュールはこれで決まり！賞品もたくさんある。待ってるぜ。

テトリス開発者
ゲラシモフ氏現わる B―TYPE混乱



5月15日、突然、なにかと右往左往していたB―TYPE開発室にかの有名なテトリス開発者(プログラマー)、ゲラシモフ氏がフジテレビのディレクターたちと乱入してきた。ニッポンのソフトハウスの実情を知りたい、開発室を見せてほしいとのことであった。

いやそれはー、その一と言っている間に、ゲラシモフ氏はスコルピウスをプレイし始めた。しかしすぐ終る。それでは、スコルピウスのプログラムを解析しようということで、狭い開発室で延々ウン時間、ついに解析、最終面をあばき出してしまったのだ。天才だ。

このようなフラチな作業のすべては、5月20日PM6時から、フジテレビ「スーパータイム」で放映されたのであった。

シャープX68イベントにスコルピウス出展

“シャープ春のパソコンフォーラム'91”にB―TYPEは記念すべき(忘れようにも忘れられない!?)第一作「スコルピウス」をたずさえて参加した。

5月11日、12日の両日、池袋・サンシャインシティの会場は各ソフトメーカーの新作ソフト、人気ソフトがずらりと展示され、熱気ムンムン。新声社のブースにも大勢の人がきてプレイをしてくれた。ありがと。

初日11日のゲーム大会の採用ソフトにスコルピウスが選ばれ、10人ずつ2組のプレイヤーが5分間の制限時間で競う。初めて手をふれたという人がほとんどだったのに2面までクリアする人もでた。X68ユーザーの実力のほどを再認識。ニューバージョンよろしく!!



オリジナルテレカだよ～ん



◆全国のパソコン・ショップでお求めいただけます。㋘屋・読者サービス部でも取り扱っています。
◆発売後、毎月抽選で100名様5カ月連続、合計500名の皆様にB―TYPEオリジナルテレカをプレゼント。詳しくはマニュアルをご覧ください。

制作 月刊ゲーメスト
B-TYPE

発売 ㈱新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
■お問い合わせ ☎03(3293)9321



サービス部・㋘屋独占販売

ファイナルファイト ビデオ発売記念セール

7月13日(土)・14日(日) 各PM2時〜4時

'90年度ゲーメスト大賞受賞作品「ファイナルファイト」ビデオ化を記念して、両日、ビデオでプレイした後藤光太郎君を招いて模範プレイをするぞ！また、君たちの質問などにもその場で答えたり、アドバイスも引き受けるぞ。プレゼントも用意してるぞ。㊙

■ファイナルファイトビデオ（GV―1）
●60分／7800円
ビデオ化記念特典テレカ付き
※一般のレコード店では販売しませんので、お買い求めはサービス部か㋘屋で!!



7月12日発売

キャラクター人気No.1のハガー。初めて見た人でも笑ってくれるこのキャラがとても好きですね。

このビデオで見てほしいのは敵をバリバリ倒して進んでいくハガーの姿です。画面の中に敵をたくさん出して、後はもうなるようになれというのがファイナルファイトの真の楽しみ方だと思いますね。（制作プレイヤー・GOT）

夏だ！あついぜ！ストII祭り 7月20日(土)〜28日(日)

ストIIビデオ7月21日発売



息を飲む天才プレイ！ストII完全攻略ビデオ。
■ストリートファイターII（V―53）※
●60分／5800円 予約受付中

特報だぞ!!

スコルピウス



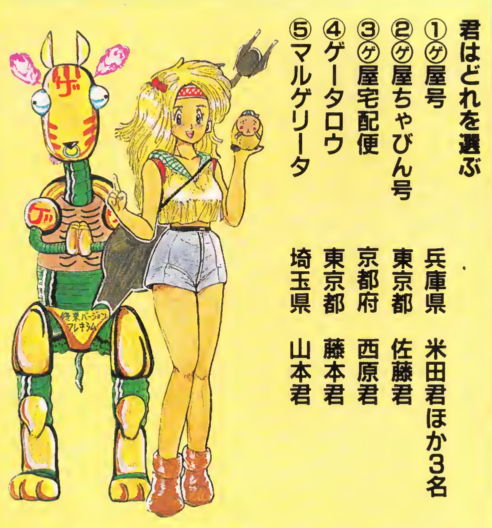
6月28日、パワーアップして発売されたX68ゲームソフト「スコルピウス」。全国のパソコンショップはもちろんのこと、サービス部、㋘屋でも扱ってるよ！

■スコルピウス（X―1）
●8034円（税込み・送料サービス）

㋘屋出張販売速報!!

君はどれを選ぶ

①㋘屋号　兵庫県　米田君ほか3名
②㋘屋ちゃびん号　東京都　佐藤君
③㋘屋宅配便　京都府　西原君
④ゲータロウ　東京都　藤本君
⑤マルゲリータ　埼玉県　山本君



▲㋘屋発展でちょっと成長した芸メスト一座。

先月号で募集した走る㋘屋の愛称、何万通という応募の中から右の5つが選ばれた。この中からさらに投票してもらい最終決定をしたいと思います。投票は16ページのハガキに①～⑤のいずれかを記入してください。5名のうちみごと採用された方には豪華賞品プレゼント。

また、採用された愛称に投票してくれた方の中から30名に㋘屋グッズプレゼント。

みんなの投票をまってるよ!

ゲームセンターのみなさまへ

走る㋘屋は全国のゲームセンターのみなさまと協力して、プレイヤーへのサービス・ふれあいを目的に行いたいと考えております。全国どこでもうかがいますので、ご協力いただけるゲームセンターさんからのご連絡をおまちしております。

お問い合わせは03（3293）9321。担当小嶋まで。詳しい内容はその時ご相談させていただきます。

NEWグッズ

ストリートファイターII

世界の頂点をめざすファイターたちがグッズになって登場だ!

ビデオ新譜　7月21日発売
予約受付中
■ストリートファイターII
（V―53）※
●60分／5800円
送料サービス



上面

中ブタ

底面

表はシンプルなデザインだが、フタを開けるとキャラクターが勢揃い。さらに中ブタを取ると四天王が出現。イラスト満載のカンペンケースだ!

●ストIIカンペンケース（C―7）
●600円　送料1個250円
2個以上360円



藤原ひさし先生描きおろしの四天王が表紙を飾るレポートパッド。このド迫力に耐えることができるか!

●ストIIレポートパッド（C―5）
●300円　送料1冊250円
2冊以上360円



裏面には各キャラクターのプロフィールや必殺技などの情報が載っているぞ。

■ストII下敷き（C―6）
●250円　送料1枚120円
2枚以上250円

爆発的な人気でテレカになった春麗登場だ!

■春麗テレカ（C―8）
●1000円　送料サービス



春麗……やっぱり出たのね。

☆お得な3点セット販売もするよ!!
■ストIIステイショナリーセット（SC―1）（レポートパッド・下敷き・カンペン）
●1100円　送料1セット360円　2セット以上500円

☆走る㋘屋誕生の秘密☆


最後の仕上げに全力をつくす藤原ひさし先生。


下地を塗り終え待機中。


いよいよイラストの描き込みだ！
車やさんがんばれ!!

はたして どんな車に？

来月号で発表するから楽しみにまっててね！

ゲーメストオリジナルグッズ


■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ（W-5）1着2000円　送料サービス


■オリジナルバッジセット(B-2)　●500円　送料4セットまで250円、5セット以上360円


■冨士弘のワルキューレレターセット(F-1)
●600円　送料2セットまで250円
3セット以上360円


■ゲーメストスタッフジャンパー(G-2)
●5000円　送料サービス


■ゲーメストオリジナルトレーナー(W-1)
1着3900円　送料600円


■オリジナルテレカケース(G-1)
●1000円　送料2冊まで250円
3冊以上360円


■ゲーメストバインダー(B-1)
●800円　送料1冊360円
2～4冊730円、5冊以上880円

テレカ

●テレホンカードの価格はすべて1000円（F―2を除く）送料サービス


■麻雀バトルスクランブル(VS-1)

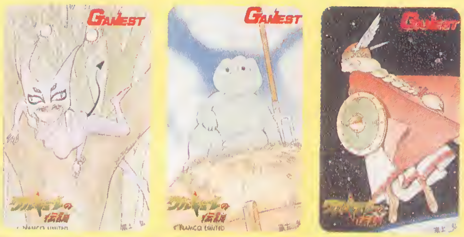

■パロディウスだ！モアイ戦艦(P-4)


■雑君保プ（2T-1）


■パロディウスだ！オールスターズ(P-3)

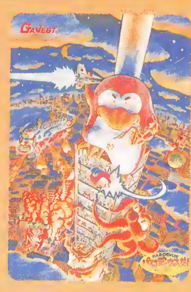

■ストライダー飛竜(C-2)


■ファイナルファイト(C-4)


■冨士弘のワルキューレテレカ3枚セット（F-2）
●3500円　送料サービス

下敷き

●下敷きの価格はすべて250円
送料1枚120円、2枚以上250円


■パロディウスだ！摩天楼の危機編(P-2)


■ファイナルファイト(C-3)


■冨士弘のワルキューレ（F-3）


■ストライダー飛竜(C-1)


■パロディウスだ！燃ゆる帝都編(P-1)

送料のお知らせ

たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
（例）テレホンカード……サービス
下敷き2枚……………250円
バインダー2冊………730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

ちゃら子のVIDEO & CD月間TOP10



新譜はやっぱり人気者

はい、VIDEO&CD月間TOP10です。

今月はビデオ、CDともに新しいタイトルががんばってます。

ビデオの順位に注目。ついにグラディウスⅢが1位の座をゆずりました。新しく王座についたのはテレビゲームの歴史ナムコ編。なつかしいゲームがいっぱいだよ。来月はファイナルファイトやストリートファイターⅡのビデオが発売されるので、また順位に変動がありそう。

CDはやはりS.S.T.BAN.Dのフォーミュラや、ルナーク／ガンフロンティアなどの新譜がTOP10に顔を出しました。みんなけっこう新譜に注目してるんだなぁ。

今月のおススメ

CD編

サイバリオン

C・C店長も大好きなタイトル。アレンジの1曲目が合唱団の声とか入っててておもしろいです。思わずゲームもやりたくなったなぁ。

ビデオ編

ストリートファイター

ビデオとしてはテクニックやBGMに問題あるけど、ゲームが好きなのでおススメしちゃいます。最近なぜかゲ屋でも売れてるのです。

うん、来月の順位も楽しみだね。それでは、またね。

ビデオTOP10

1位



■TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL 2〈V-51〉※ 86Pts㋚
●30分／3800円

2位



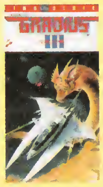
■TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL 1〈V-50〉※ 84Pts㋚
●30分／3800円

3位



■パロディウスだ!〈V-47〉※ 62Pts㋖
●50分／4000円

4位



■グラディウスⅢ〈V-48〉※ 37Pts㋖
●70分／6500円

5位



■マージャンギャルズグラフィティVOL 5〈V-46〉※ 25Pts㋚
●30分／3000円

㋐=アルファ・㋚=サイトロン・㋖=キング・㋪=ビクター・㋺=ポリスター

⑥	V−41	ナムコギャルズアイランド	15Pts	㋚	3800円
⑦	V−27	カプコンゲームシンドローム	12Pts	㋚	9476円
⑦	V−44	麻雀バトルスクランブル	12Pts	㋺	8800円
⑦	V−38	ダライアスⅡ	12Pts	㋚	4944円
⑦	V−15	源平討魔伝	12Pts	㋚	3667円

CDTOP10

1位



ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」2枚組
●3500円134Pts㋪

2位



ストリートファイターⅡ(2枚組)
●3500円 105Pts㋚

3位



Formula(2枚組)
●3200円 62Pts㋚

4位



ルナーク・ガンフロンティア
●1500円 51Pts㋚

5位



エドワードランディ・スーパーバーガータイム
●1500円 33Pts㋚

⑥	01017	ダライアスⅡ(2枚組)	24Pts	㋚	3200円
⑦	01084	タイトーゲームミュージックVOL.2	22Pts	㋐	2627円
⑧	01001	ニンジャウォーリアーズ	21Pts	㋚	2627円
⑧	01057	ダークシール	21Pts	㋚	1500円
⑩	01060	ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」	19Pts	㋪	1400円

CD新譜 7月21日発売 01137 THAT'S ATARI MUSIC 2500円

おススメビデオ←&おススメCD↓



■SETAスペシャル〈V-31〉※
●29分／3914円



■美少女ソフトオリジナルカタログVOL 1・2〈V-41・49〉※
●各38分／各3800円



■はじめまして〈V-37〉※
●30分／5800円



■パワードリフト〈V-18〉
●30分／3667円



■沙羅曼蛇〈V-4〉
●20分／3378円



■ストリートファイター〈V-7〉
●20分／3378円



■TVゲームの歴史〈タイトー編〉VOL 1・2〈V-43・44〉※
●各30分／各3800円



■グラディウスⅡ〈V-9〉
●25分／3378円



■スーパーモナコGP／ターボアウトラン〈V-34〉※
●60分／4944円

☆ビデオはすべて送料サービスです
☆※はVHSのみ



■マージャンギャルズグラフィティVOL1〜4〈V-30・33・36・39〉※
●各30分／各2884円



■コナミシューティングベスト〈V-10〉
●60分／9476円

●CD送料のお知らせ
●[illegible]枚250円

01019	R-TYPEⅡ	2500円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円	01063	グラディウスⅢ	3000円
01076	パロディウスだ！	2800円	01114	みつめていいよ第2号	2800円	01131	ビデオゲームグラフィティVOL.7	2800円
01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱平成三年版（3枚組）	6800円	01002	ギャラクシーフォース	2627円	01132	コナミ・ゲームミュージックコレクションVOL.3	2800円
01026	S.S.T.バンドライブ	2500円	01075	ミュージック・フロムSUPER魂斗羅&A-JAX	3000円	01133	出たな！ツインビー	2800円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01130	ASOⅡ	1500円	01134	新大陸／ZUNTATA	2500円
01063	ビデオゲームグラフィティ	3008円	01131	雷牙	1500円	01135	ダブルドラゴン3・ザ・コンバットライブス	1500円
01064	ビデオゲームグラフィティVOL.2〜6	各2812円	01074	サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部	2843円	01136	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.5「ローリングサンダーⅡ」	1500円
01104	みつめていいよ創刊号	2884円	01021	ファイナルファイト（2枚組）	3500円	01061	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.2「バーニングフォース」	1500円
01107	みつめていいよ増刊号（3枚組）	5000円	01013	ストライダー飛竜	2627円	01124	コラムス／コラムスⅡ	1500円
01111	矩形波倶楽部	3000円	01038	エリア88	1500円	01126	サイトロン・ゲームミュージック年鑑1990	4500円

ゲーメスト読者サービス部通販申し込み方法
●ご希望の商品番号・商品名・数などを別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。

●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHiFiステレオ・カラーです。

●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	※ 東京	※ 5 - 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	※
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）（お忘れなく） （おなまえ）（フリガナを必ずおつけください） （おところ）（フリガナ） （お電話）〔　—　—　〕	
備考		
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5 - 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	※
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

㋘屋 瓦版（かわらばん）

第6号
編集人：古葉美一
㋘屋瓦版
1991年(平成3年)
7月1日(月)

ゲームミュージックフェスティバル'91

指定席チケットを㋘屋で販売します!!

7月30日(火)・31日(水)、中野サンプラザホールにて角川書店主催による「ゲームミュージックフェスティバル'91」が開催されます。

このイベントに参加するのは5チーム。

1日目(30日)
○ゲーマデリック　(DECO)
○S・S・T・バンド　(セガ)
○JDKバンド　(日本ファルコム)

2日目(31日)
○矩形波倶楽部　(コナミ)
○アルフライラ　(カプコン)
○S・S・T・バンド　(セガ)
※ピックアップメンバーによるジョイント

これだけのビッグイベント、行かずしてVGM野郎は語れないっスよね!

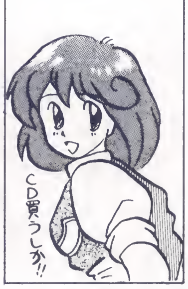
入場料金は左のとおり。
○2日通しチケット　5000円
○1日チケット　3000円

詳しくは下のイベント情報を見てね。

出たな!!ツインビーCD大ヒット!

6月5日に発売された、コナミ矩形波倶楽部「出たな!!ツインビー」のCD（キングレコード発売）が、ものすごい売れ行きを見せています。

このCDは、原曲のほかにアレンジが4曲とオマケがついていて超お買い得なんですよ。2800円っス。買うっス、買うっス。絶対ソンしないっスから。モノの良さに関しては先月のディスクボックスを読んでみてね。



鬼がわら通信



▲（兵庫県　浅見光圀君）
☆ちなみに㋘屋では通販はしてないっス。

某月某日、㋘屋へ行った。そこでゲーメストとスーパースパイのCDを買った。店を出てから友人Mが「レジのところにいたの古葉美一だよ」と言った。私はその時思った。
「しまった!!ヘビーボムをもっていけばよかった!」
▲（埼玉県　ツボ君）
☆ファンタジーゾーンやってましたね、この人。



7月のイベント

7日(日)2時～4時
データイースト バンド結成記念 "ゲーマデリック"サイン会&生演奏

データイーストがバンドを結成したぞ。その名も"ゲーマデリック"。

誕生を記念して㋘屋でサイン会&生演奏を行う。「空牙」などデータイーストのすばらしいゲームミュージックが生で聴けるぞ。

また、7月30・31日の「ゲームミュージック・フェスティバル'91」のチケットや8月21日発売のCDアルバムの予約受付もするぞ! 予約してくれた人やデコのCDを買ってくれた人にはその場でサインのプレゼント。

これから大いに期待されているバンド、ゲーマデリックが君たちの応援を待ってるぜ。

13日(土)・14日(日)両日2時～4時 ファイナルファイトビデオ化記念セール

ゲーメストが作ったファイナルファイトのビデオ発売を記念して、プレイヤー後藤君の神技を披露する。ファイナルファイトのおもしろさをばっちり見せちゃうから期待して見にきてね。

20日(土)～28日(日) ストII祭り

ストII全国大会を目前に控え、㋘屋はお祭りさわぎ。

期間中はストIIビデオ・CD・下敷き・テレカなどなどストIIグッズが山積みになる。

また、ストIIグッズお買い上げの方には、くじ引きによるプレゼントセールがあるぞ。

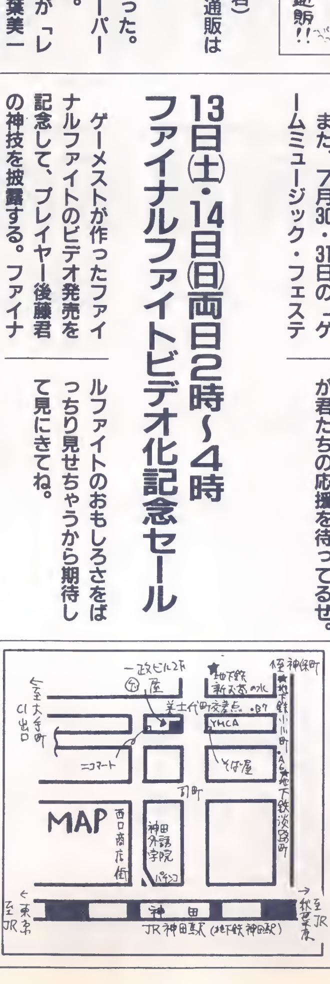
ストIIファン、カプコンファンはこのチャンスを逃すことはできないぞ!

30日(火)～8月4日(日) ㋘屋全国出張販売記念大セール

全国のゲーメスト読者へのサービスを目的として計画された㋘屋出張販売。これを記念して㋘屋のお客様にも大サービス。なんとオリジナルグッズ全品割引大々セール。お得なセット販売もするからぜひ来てね。

・今月の新作情報
（JR神田駅西口6日＝朝○新聞記者）

7月21日発売
○CD
◎ザッツ・アタリ・ミュージック　(2500円)
○ビデオ
◎ストリートファイターII　(5631円)
こりゃ買うしか!!



☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9321 読者サービス部へ

営業時間
12:00～19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F

天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

インフォメーション

SNK ネオ・ジオゲーム大会 キャラバン！バン!!

7月20日から8月17日の間、SNKがビッグなイベントを展開するぞ！全国12カ所の営業所、百貨店、レンタルショップにて、ド迫力のゲーム大会をやってしまうのだ。大会ソフトは「リーグ・ボウリング」。通信同時対戦で最大96人まで参加できる、というスグレモノなのだ。

全国キャラバン日程

〈7月〉
20㈯熊本・浅草玩具
21㈰福岡・博多　百貨店
23㈫岡山・倉敷　百貨店
27日㈯大阪・吹田　営業所
30㈫愛知・名古屋　百貨店

〈8月〉
1㈭石川・金沢　ツタヤ107
6㈫東京　百貨店
8㈭千葉・佐倉　すばる書店
9㈮埼玉・所沢　東洋電器
13㈫新潟　AVシーンダイエー
15㈭仙台　ボンボン会館
17㈯札幌　茶谷基板店

参加者全員にメモリーカードプレゼント!!という太っ腹さだ！

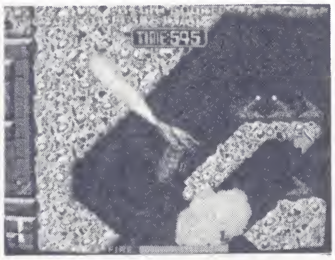
ゲゲゲッ!! マジっすか!!



MTJ氏新作情報!!

バブル・レインボー・バリオンなどで知られるMTJ氏が近々、新作パズルゲーム、「マジカルパズルポピルズ」を発表するぞ!!　氏みずから、『自作中、最高の自信作!!』というだけあって、これはマジで面白いゾ!!既存のパズル物のワクを超えたその奥深さは驚異的ですらある!!さらに単純なルールは初心者からパズル狂までをやみつきにする！7月12日、㈱テンゲンより、ゲームギアで登場!!ギアもソフトが充実してきたし、パズルファンならこれは絶対の買いだ!!

くわしい㊙情報は☎03（3865）7222へ。



●これはサイバリオン！すばらしいね。

今晩どう？ チケット2枚あるんだけど…

ゲームミュージック・フェスティバル'91

夏のまっただ中、GMバンドが一堂に会して、その…、演奏するわけだ！そ、それでだなあ、その日はデータイーストのバンド「ゲーマデリック」初登場の日だったりするわけだ（実は7月7日㋘屋でサイン会もあるヨ）。暑い日はゲームミュージックでも聴かなきゃやってらんねえよな!!

7月30日(火)・31日(水)
中野サンプラザホール
両日とも4：30開場
5：00開演

出演バンド
30日　ゲーマデリック
S.S.T.バンド
J.D.K.バンド
31日　矩形波倶楽部
アルフライラ
S.S.T.バンド

2DAYS通しチケット
5000円(税込み)
1DAYチケット
3000円(税込み)

チケットは7月10日より、チケットぴあ
チケットセゾン
グローバルエンタープライズ☎03(3496)1341
などで発売される。㋘屋でも例によって売ってるぞ!!

ゲームランダム

VG2
夏休みビデオゲームファンの集い
参加希望者ただ今受付中！



8月18日(日)、東京都北区立北とぴあ飛鳥ホールにおいて、日本最大のゲームサークルVG2主催のゲームイベントが開催されます。当日は、2部構成で、第1部が、なつかしのオールドゲームフリープレイ、オークション、VGMバンド「グラスホッパー」のライブ演奏、賞品盛りだくさんのゲームクイズ大会などで参加費が1人1200円、第2部が、プラネタリウムで星空をバックに、バイオリンなど弦楽器によるVGMのアンサンブル鑑賞会で前売り300円。

参加希望者は、住所、氏名、TEL番号を書き、第何部参加希望と明記の上、左記まで送金してください。

〒175　東京都板橋区高島平2の1の7の303　VG2イベント係まで。

まつりでポスター、パンフの大販売！

夏まつりだ!金魚すくいだ!かき氷だ!花火だ!という連想ゲームの中に、ゲームのポスター、パンフの販売だ、なんていうのは結びつくかい!?

実際あるんだよこれが…。大阪天王寺区民まつりで大阪オペレーター協会の皆さんがお店を出すんだ。2時間限り。見逃さないように。

●天王寺区民まつり
●7月28日午後4時～6時
●大阪市天王寺区鳥ケ辻2-5五条公園グラウンド
●JR環状線桃谷駅下車

塩いるかの3D
カラーページは増刊号だけよ

今月は塩ピーが増刊で仕事をしているので、そちらのほうを注目してね。さて長らくおまたせしました。3月号で募集したキーホルダー公募の結果を発表します。

やはりダントツでハガーが一番だったね。本命が当然のように一番で、面白味がなかったかなあ。複数投票した人以外でハガーを一番に投票した人（訂正でハガーを一番にした人も）は楽しみにしていてね。カプコンのOKがとれればハガーのキーホルダーを製作して送るからね。詳細は来月ね。それから同時にエントリーした竜子（新作はもうプレイしたかな）も熱狂的なファンが多くて3位になったことを考えて、何らかの形で再考するので、面白いアイデアがあったらお便りちょうだいね。

では増刊号出張コーナーの感想もよろしくね。

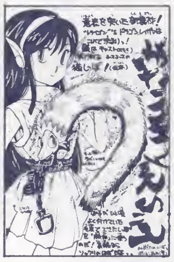
（みんく・いるか）

塩いるかの3Dコンテスト
結果発表

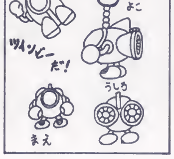
応募総数（複数投票以外）57通

★1位投票キャラクター
①ハガー　23通
②ドラゴンレーザー　12通
③コーディー
新・旧竜子
南娘娘
7通

復活！おたよりコーナー



埼玉県　LAH君（★自作しては?）



栃木県　かねごんP2君（★いいね）

番外情報　●M・いるかのデザインしたスポンサーロゴがF－3000／ゼッケン37番ADレーシング、M・ミロの車体に入るぞ。興味のある人は、7月以降のF－3000で"SHOWA GROUP"のロゴを探してみてね、たぶんドライバーの左右に40cmくらいの幅で入るはずだよ（フォーミュラーカーは3Dの極美だね）。

ミッキー

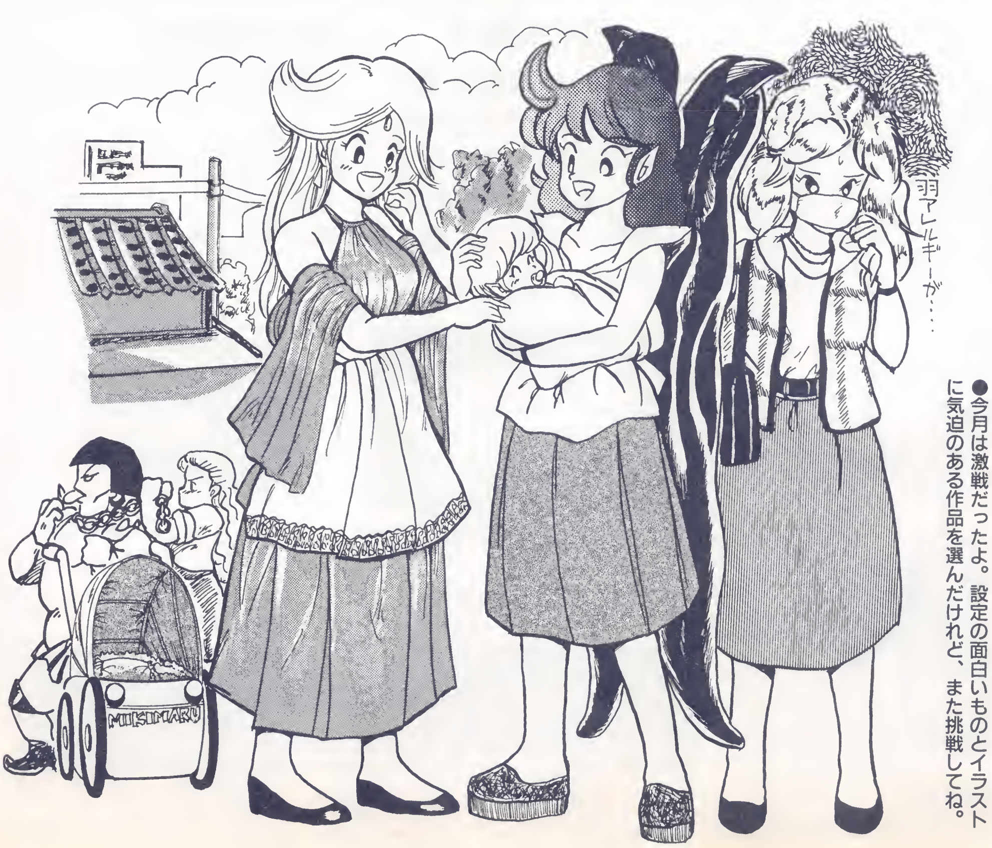
かしのゲームもあったりするのだ。

★このコーナーに写りたい人7月1日PM5時にミッキーへ集合。





特　報
●ミキ丸一家の外伝ストーリーをマンガ本にします。意外な人?も執筆予定、お楽しみにね。★そこでマンガの描ける人を読者より募集します。詳しくは手紙で編集部M・いるかへ。



今月のキャラコン入選者



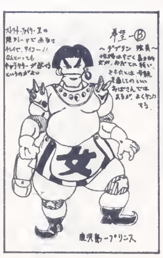
●熊本県─しま田★イ助君─Ⓑ当たり
★口裂け女じゃないのね。



●香川県─HELIOS君─Ⓑ当たり
★なんか香川の人っぽいね。



●埼玉県─LED君─Ⓑ当たり
★看板娘も今は人妻…シクシク。

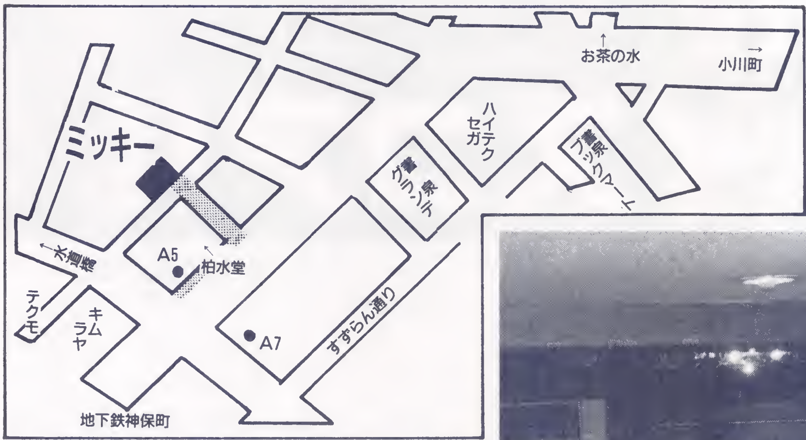


●鹿児島県─プリンス君─Ⓑ当たり
★見るからに鹿児島人っぽい。

●今月は激戦だったよ。設定の面白いものとイラストに気迫のある作品を選んだけれど、また挑戦してね。

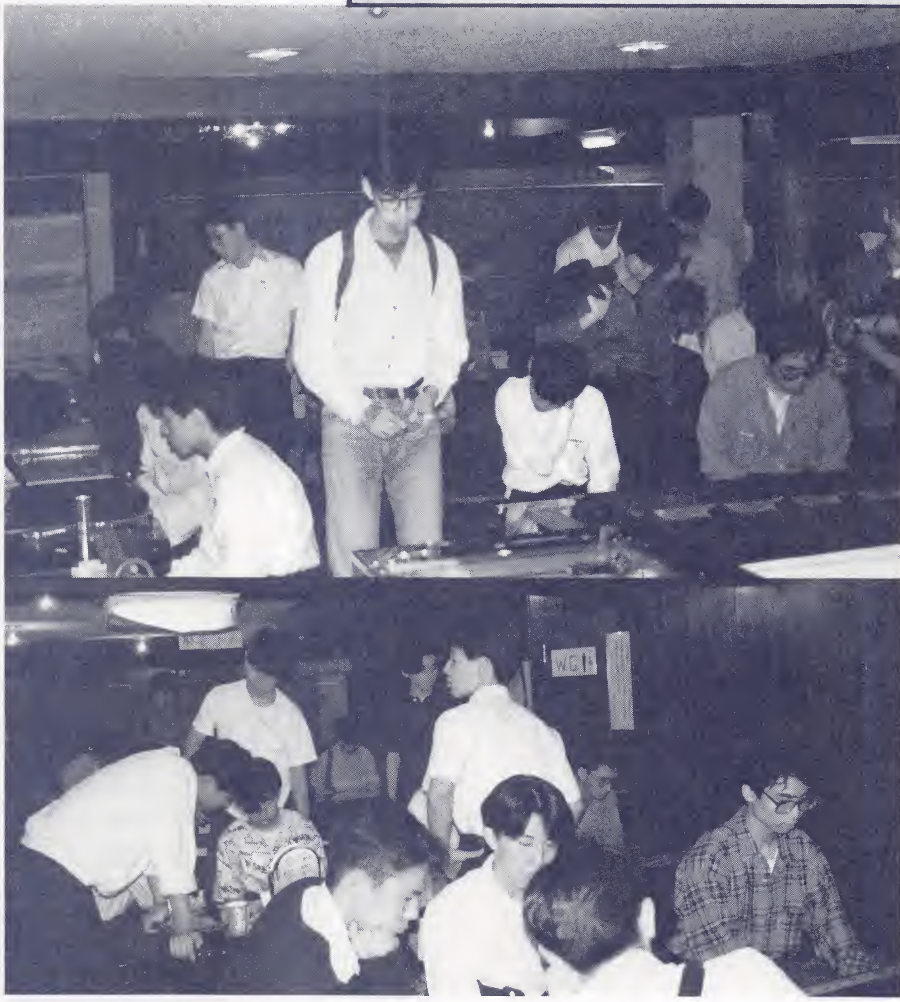
ゲームコーナー・ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー
全台50円!!

★新作にトライ! なつ



アルバイト急募!!

■時間AM10：00〜PM11：00

（早番・遅番アリ）

■時給750円以上

■年齢18〜25歳

■交通費支給

■ユニフォーム支給

（ジャンパー）

■仕事内容はホール係

軽作業、相談に応じます。

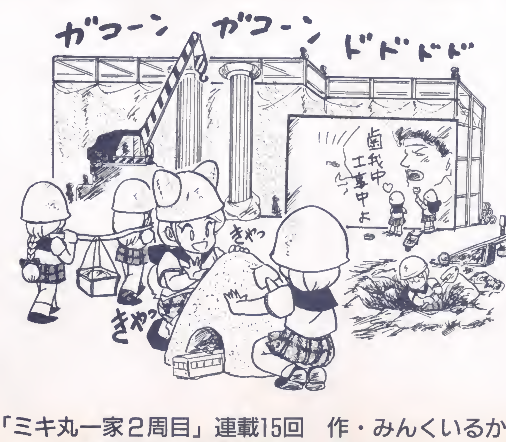
恐怖の井戸端会議の巻

世の中で一番怖いもの…それは近所の主婦連が集まって井戸端会議を開くことである。やれ「××さんの息子はゲーセンばかり通いつめて頭が××だから母親が毎朝、トリカブトを盛って早死にさせようとしている」とか、「××さんの娘は××へ×××した」とか、女性週刊誌ボケした会話の中身はハードSFの世界をはるかに超越しているのだ。

そこでゲーメストを見ている君、他人事ではないぞ。すでに主婦連の話題の中心は君自身かもしれないのだ（おおこわ…）。

●今月の課題

右の文章の××にあてはまる文字を…というのはウソだ。夏の海にふさわしいキャラクターをおねがいね。それから右ページの「マンガ描き手募集」もよろしくね。



タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領　住所、氏名、年齢をかいて右頁のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（Ⓐ かⒷ）を書いてね。

締切　毎月20日、今月は7月20日
Ⓐはミキ丸キーホルダー
Ⓑは㊙ゲームテレカ
テレカは毎月内容が変わるよ。

「ミキ丸一家2周目」連載15回　作・みんくいるか　提供・ミッキー　↖歯我中再建ももうすぐだ、文化祭のノリでがんばっているからね。えっ？労働基準法と建築基準法に違反していないかって？気にしない気にしない。

めざせハイスコア!!

今現在ハイスコア争いも熱いがストIIの対戦も各地で熱い戦いがまっさかり。というわけで、ストIIの全国大会もよろしく。対戦の全一は価値が高いぞ。(担当)

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,133,700 1,018,500	もりもりと あっちゃん-Y. O	リュウ ALL ケン ALL
2	ストリートファイターII	1,090,500 1,174,600	S. K SARGM-VIC	春麗 ALL ダルシム ALL
3	ストリートファイターII	1,194,700 1,015,900	新グロモンド もりもりもりと	E.本田 ALL ブランカ ALL
4	ストリートファイターII	938,300 677,100	もりもりもりと もりもりもりと	ガイル 11人目 ザンギエフ10人目
5	ブラックハート	508,500	JAF-EL-YUN	6面 ノーマル
6	ゴルフィンググレイツ	ハーフ -8 トータル -9	あっちゃん-EL-Y. O	ノーマル ALL ベテラン男使用
7	スーパーバレー'91	128,170 122,420	KYA KYA	男子 ALL 女子 ALL
8	ランパート	24,499	T. S	ノーマル
9	出たな!!ツインビー	3,199,900	H. O-(INU)	ノーマル 2-3
10	ウルトラマン	453,780	ル●バの友達の岡くん	ノーマル 5めん

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,346,300	枝村やったぞ!!菊地孝次(笑)	ノーマル クリア
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,256,700	ひびき	ノーマル クリア
3	ストリートファイターII(ケン)	1,267,700	飼主はPONと双子だ!(バターKEN)	ノーマル クリア
4	ストリートファイターII(ザンギエフ)	877,300	飼主はダルシムと双子だ!(バターKEN)	ノーマル クリア
5	ストリートファイターII(ブランカ)	1,054,400	じゅんのすけ	ノーマル クリア
6	ストリートファイターII(エドモンド本田)	848,800	アンパイを増やさない同好会会長	ノーマル
7	ストリートファイターII(リュウ)	1,210,200	ILK'ATT	ノーマル クリア
8	スカイスマッシャー(㊣なし)	4,308,540	究極の選択たまのこしにのった女とこしのた	ノーマル3機設定まにのる女5-1
9	コットン	950,710	何故1周目を集計しないのか理由を書け!㊮	クリア ノーミス超意味なし
10	ローリングサンダー2	645,270	実は麻宮騎亜ファンF-SLANT. N㊨	ノーマル 8面電話くださいね!!

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,160,000 1,143,300	イタリアのはね馬 GOD	春麗 ALL ブランカ ALL
2	ストリートファイターII	1,048,500 1,027,200	SGTα-RYU SGTα-RYU	ケン ALL リュウ ALL
3	ストリートファイターII	873,600 848,800	Mr. Junkun オーベル 西山	ダルシム ALL ガイル ALL
4	ストリートファイターII	753,000 729,500	なすなす なすび。 ヤン・ウェンリー	E.本田 ALL ザンギエフALL
5	ストライクガンナー㊣	3,644,600	SGTα-MASAKI君!	イージー ALL
6	ギャプラス	1,124,800	いけいけぼくらのジャンケンマン!	時間切れ残機不明
7	ウルトラマン	831,440	元ちきゅうぼうえい組剣王パイロット:魔:	イージー 11面
8	コットン	869,580	7月14日はパソケットだぁ! 魔法使い山田	ALL
9	ガンフォース	600,201	あすらあだは無敵1面白さはREDZONE	イージー 4面入荷初日
10	チェックポイント	7,231,420	RED LINE!とうるさい奴某魔法使い	

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,265,100	ARIS	1コインオールすもうとり
2	ドラゴンセイバー	1,946,650	KDO／2-けとけと	ノーマル 連1コインオール
3	コットン	1,960,160	B'CAT-H. S-PGP	エキストラ2コインオール
4	スーパーバレー'91	114,740	N高. T. N	男 1コインオール
5	ゴルフィンググレイツ	-7	ARIS	1コインオール
6	ウルトラマン	1,183,690	GEROGEROLY	1コインオール
7	スティールガンナー	535,750	HYP-42°N	1コインオール
8	ウイニングラン'91	2'59"149	AION-来旭記念	MT
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	525,040	HOMO-BETON	1コインオール
10	ランパート	32,681	新入	1コインR-5で死亡

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトラン(Bコース)	4'49"46	ゴーカートで壁ターンノーミス27点闇©妖	国内バージョン左右左左 ゴフッ
2	アウトラン(Eコース)	4'46"75	我等の公衆便所!!6人同時プレイもー©	80秒設定貴方もOK♡♡♡
3	コットン(1P、1周目のみ)	997,720	下の花屋に就職済!一輪ザシもOK♡だー	ノーマル、ALLでも菊がイイの♡
4	コットン(1P、2周目)	1,696,970	EMPTYさんってばとってもHARD♡	2周目4面又来てオネガイ♡
5	エドワードランディー(1P)	1,417,355	やーい電話切られてやんの!会長M. S©	ノーマル、ALLガイル<ダルシム
6	ロボコップ2(1P)	1,474,700	で●すけさんの体が忘れられない♡肛門	ノーマル 4面体がホテってる♡
7	スタンランナー(16面ワープ無)	920,145	もう一度アタシをイジメぬいてネッ♡肛門	ノーマル よりもいつものアレ♡
8	スティールガンナー(2P側)	568,110	栗原先生とSMプレイ希望!尻ハメ男B. R	ノーマル ALL次は●んじ先生?
9	キングオブザモンスターズ(1P)	324,760	SKKのWIZ・D氏中指がニオいます♡	ノーマル、ALL俺と同じ臭い?
10	サンダーゾーン(1P)	3,809	FUCK で ASSHOLE な皮永㊫鯨DCM	ノーマル、最終面ベンキー開け!?

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,045,500	KITTY. HAWK	ALL
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,025,900	DEP	同上
3	ストリートファイターII(E.本田)	941,400	ウエダ	同上
4	ストリートファイターII(ガイル)	983,900	FIZ	同上
5	ストリートファイターII(リュウ)	904,200	CHAP	同上
6	ストリートファイターII(ケン)	847,900	のぶや	同上
7	ウイニングラン'91	2'58"233	山下君、名前どうしよう?	3周設定
8	スーパーピンボールアクション	入荷しました	誰がやって!	来月集計予定
9	アイレム-エアデュエル	1周目クリアまで	誰がやったんだろうねかわいさん!	来月2周クリア予定
10	S.T.G.	3,652,200	だってエンディング見たかったんだもーん!	ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=8

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(本田)	1,313,800	あつし(1日2千円の男)	ALL ③×11 ⑤×5 ⑧×2
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,285,600	あつし(1日1本大友の○フト○リーム)	ALL ③×13 ⑤×5 ⑧×1
3	ストリートファイターII(春麗)	1,241,400	SGTα・西脇区君だよ	ALL ③×10 ⑤×6 ⑧×2
4	ストリートファイターII(ダルシム)	1,264,300	あつし	ALL ③×14 ⑤×5 ⑧×2
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,179,600	UKI. OSARU	ALL ③×12 ⑤×6
6	ストリートファイターII(ケン)	1,117,500	SNE	ALL ③×11 ⑤×4 ⑧×2
7	ストリートファイターII(リュウ)	1,149,800	SGTα・RYU	ALL ③×13 ⑤×5
8	ストリートファイターII(ザンギエフ)	897,100	あつし	ALL ③×2 ⑤×2 ⑧×2
9	アタックス	3,560	Hozaky-ヨガオセロ	4面(ドローで負け)
10	グラディウスIII(B) ㊣	3周目5面	SHORIN	ノーマル設定無敵なし正攻法

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,221,500	めしや	ALL 8万×1
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,007,600	大谷 弘一	ALL
3	ストリートファイターII(ダルシム)	1,032,000	めしや	ALL、8万×2
4	ストリートファイターII(E.本田)	1,008,800	八戸営業所の乗務員さん?	ALL
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	989,600	八戸営業所の事務員さん?	ALL、8万×1
6	ストリートファイターII(ガイル)	937,400	進歩しないスコアです誰かガイルを使って	ALL
7	コットン	991,610	河原木ひろきち	2周目、3面
8	ウルトラマン	622,980	(ドン)キング	メフィラスせいじん
9	チャイナタウン	315,200	NKS	L-55
10	サンダーゾーン		スコア募集中。アルバイトも募集中!	すみません㊫

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ	－2		ノーマル1コインALL
2	スーパーバレー'91	115,540	H.S	ノーマル 男子1コインALL
3	スーパーバレー'91	120,320	川前たっらもは計時転回逆	ノーマル 女子1コインALL
4	ガンフォース(入荷初E)			ノーマル㊣1コイン
5	スーパーピンボールアクション	2,155,550	技 バカ助	ノーマル1コイン
6	ガルフストーム	4,273,700	ソニックブームふちぎ	ノーマル㊣1コイン4-2
7	コットン	1,733,440	スーカープーラチンヤンチラプカスー	ノーマル2コイン2-6
8	ローリングサンダー2	208,910	うわーしぬかと思ったくわな	ノーマル1コイン5面
9	S.T.G.			ノーマル
10	チェックポイント	22,159,140	だぶるだぶるジャックポット!前川。J!	ノーマル1プレイ1千万点

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーゾーン	3,518 2,358	杉Chan SGTα-魔龍鬼君	左上キャラ、5面 右上キャラ、4面
2	スーパーバレー'91	76,200	KAZ	1コイン、5面男子チーム
3	スーパーバレー'91	68,900	SGTα-マサコさん	1コイン、5面女子チーム
4	ストライクガンナー	3,688,900	SGTα-MASA君	1コイン、ALL点数かせぎ、なし
5	ロボコップ2	3,426,300	SGTα-M. K君	1コイン、?面PS. 時間がない
6	スティールガンナー	514,260	SGTα-Mai	1コイン、ALL1P側
7	パンクショット	110	魔法使い山田は元気者!	1コイン、ALL
8	雷牙	1,523,340	どっかのへんたい㊔	1コイン、2-6
9	天地を喰らう	4,893,900	TMJ	1コイン、ALL人気ベスト1集計
10	ウイニングラン'91	3'01"886	AVG-白鳥 舞	6速AT(2位)

ハイスコア通信 ―お店から―

○ゲームランドキンコンカン(宮城)
キンコンカンは6月中に改装するそうです(2日間)。

○弘前ハイローザスペースランド(青森)
当店主催、第69回人でない大会出場者募集中ーくわしくは担当M.Sまで♡

○ファミリーランドカーニバル(福島)
6月中旬店内改装いたします。完成後は以前よりも明るくなり一層健全な「娯楽の場所・憩いの場所」になります。ぜひ一度ゲーメストファンの方ご来場を!!

○ハイテクセガ高崎(群馬)
ハイスコアの電話での問い合わせはAM10時~PM6時にお願いいたします。

○今市ゲームセンター(栃木)
中学生がワールドカップに熱いためインカムがすごく上がった。ボードが新しくなりました。ぜひ見に来てください。

○八千代プレイランドカーニバル(千葉)
7月号のゲーメストが発売されたときには、すでにサイバリオンやダブルドラゴン3は搬出されてしまいました。通信欄をみてやりに来た方すいません。

○荏原ゲームコーナー(東京)
えばせん常連紹介第1回ーJAG—GAの場合▼学校嫌いだった。バイトしてない。生活は㊮。カラオケはB. Zが十八番。H. Sとつるむと極悪人。こんなさかりのついた17歳でーす。

ハイテクセガ高崎 ☆=85

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クラッチヒッター（ペナントモード）	AV. 590	ESSAY-GRF-SER	ノーマル設定 4回コールド
2	ウルトラマン（(連)付き）	1,584,040	ESSAY㊙新命明（1000000000）	ノーマル設定ALL 光線ボタンあり
3	ウルトラマン（(連)なし）	1,558,320	ESSAY㊙新命明（1000000000）	ノーマル設定ALL 光線ボタンなし
4	コットン（(連)付き）	2,887,950	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル3人設定 全2周クリア
5	スーパーバレー'91（女子チーム）	144,850	俺が店長だ!なめんな!（ダイエー塗装をよろしく）	ノーマル設定 ALL
6	ストリートファイターII（E.本田）	1,356,600	ESSAY-GRF-SER	ノーマル設定ALL パーフェクト×21
7	ローリングサンダー2（1P）	982,240	ESSAY-Mig-空生透	ノーマル3人設定 ALL 残0
8	アイレムエアデュエル（(連)付き）	1,236,500	ESSAY-GRF-てちゃく	ノーマル3機設定 全2周クリア
9	レーザーゴースト（1P）	4,504,700	ESSAY-GRF-SER	ノーマル設定ALL パーフェクト×4
10	M. V. P.	AV. 866	金属バットでメッタ撃ち!! 積木くずしラーケンⒺ	ノーマル設定 暴走族"だるま"OB

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,311,100	Ex-S-T² 人の点勝手に消すのは	1コインALL ヒキョーなりけり
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,206,600	旋風脚命 S. S	1コインALL
3	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,141,700	お猿なゴルビー	1コインALL
4	ストリートファイターII（ブランカ）	1,151,200	TSUKA坊 やっぱ原人は最っ高!	1コインALL 愛は心の仕事です
5	ストリートファイターII（ガイル）	1,163,700	ああっイコリーナさまっ AMNAX-OAC	1コインALL P×19
6	ストリートファイターII（E.本田）	926,100	地獄の伝書鳩 スモー、オソルベシ…	1コインALL
7	コットン (連)付き	2,163,870	香津美リキュール REM-OAC	2コイン 2周ALL
8	マジックソード	13,260,293	Ex-S-T² 笑いが止まらんぜ	1コインALL うはははははは
9	クイズ殿様の野望（三好使用）	7,314,000	地獄の伝書鳩 一言…疲れた…	1コインALL (89.4%)
10	雷電(連)付き（2P側）	4,648,890	KSD-(柏)DIN(げ)	2周目6面

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,010,400	斬義F	1コイン ALL
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,275,700	CLT	1コイン ALL
3	ストリートファイターII（ブランカ）	1,128,800	ブランカを火であぶらんか CSD-FAY	1コイン ALL
4	ストリートファイターII（ケン）	1,210,900	CLT	1コイン ALL
5	ストリートファイターII（本田）	1,021,600	S	1コイン ALL
6	ストリートファイターII（ダルシム）	1,200,600	K. O	1コイン ALL
7	コットン(連)付	1,883,870	ギドドンガス	2コイン 11面
8	チャイナタウン（プロフェッショナル）	482,900	NARC-LIØ1 Crypt Ai	1コイン レベル82
9	E.D.F	2,424,300	y-ROUTE 超KEN(犬)	1コイン ALL
10	ストリートファイターII（春麗）	1,365,200	サガットは下がっとれ CSD-NEU	1コイン ALL

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	1,238,300	KFT-K. S	ALL
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,138,700	FW-S・S	ALL
3	ストリートファイターII（ケン）	1,198,100	FW-S・S	ALL
4	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,288,700	バトルコサック実は-NOP-OAC	ALL
5	ストリートファイターII（ダルシム）	1,089,000	H・S	ALL
6	ストリートファイターII（E.本田）	1,119,600	バトルジャパン実は元祖下剋上猿	ALL
7	ウイニングラン'91	2'59"216	さー	6MT
8	出たな!!ツインビー	2,986,500	ナディア研究家 AMNAX-OAC	2-3
9	ウルトラマン	1,134,870	R・ANGEL	ALL
10	サンダーゾーン	9999+α	NOP-OAC	ALL

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=13

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,297,100	NOP-CPS	1コイン クリア 春麗
2	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,096,500	TOM32	1コイン クリア ガイル
3	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,098,800	IKKYU	1コイン クリア 本田
4	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,053,400	IKKYU	1コイン クリア ブランカ
5	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,231,000	ZAŌ-HIR	1コイン クリア リュウ
6	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,168,900	ZAŌ-HIR	1コイン クリア ケン
7	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	1,188,300	GIN	1コイン クリア ダルシム
8	ストリートファイターII（ランク ノーマル）	710,200	NOP-KGB	1コイン クリア ザンギエフ
9	サンダーゾーン（ランク ノーマル）	5,206	TOM32	1コイン クリア
10	雷牙（ランク ノーマル）	2,054,340	NOP-MID	1コイン クリア

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,252,800	ラッキィ水田	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,045,000	RMC-MIK(類)	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII（ケン）	1,111,600	RMC-MIK(類)	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII（ガイル）	926,500	RMC-SHO	ALL ノーマル設定
5	ストリートファイターII（ブランカ）	1,019,400	RMC-MIK(類)	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII（ダルシム）	780,200	RMC-MIK(類)	ALL ノーマル設定
7	GPライダー（AT）	0'44"80	GRT会長-(も)	105ポイント ノーマル設定
8	S.T.G.（1P）(連)	3,513,300	おーため、び	ALL ノーマル設定
9	コットン(連)	1,542,340	難波秀樹-CHI	2コイン11面 ノーマル設定
10	ローリングサンダー2	502,630	おーため、び	1コイン8面 ノーマル設定

COUGAR（鶴岡・新庄・米沢） ☆=2

山形県山形市飯田2-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,074,700	えの (く) 鶴岡店	1コインALL ねーちゃん使用
2	ストリートファイターII	1,035,300	えの (く) 鶴岡店	1コインALL ダルシム使用
3	ストリートファイターII	895,900	OZA (七) 鶴岡店	1コインALL ガイル使用
4	ストリートファイターII	799,200	えの (く) 鶴岡店	1コインAL エドモンド使用
5	ストリートファイターII	727,100	えの (く) 鶴岡店	1コインALL ザンギエフ使用
6	ストリートファイターII	944,400	佐々木 英州 新庄店	1コインALL ブランカ使用
7	ストリートファイターII	838,900	D. S 新庄店	1コインALL ダルシム使用
8	サンダーフォースAC	2,306,300	高山 新庄店	1コインALL
9	ギャルズパニック	446,700	D. S	1コインALL クリアー
10				

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ケン）	932,600	はしくん	ノーマル 1コインオール
2	ストリートファイターII（ザンギエフ）	815,300	はしくん	ノーマル 1コインオール
3	ストリートファイターII（E.本田）	1,034,900	はしくん	ノーマル 1コインオール
4	ストリートファイターII（ダルシム）	1,018,800	はしくん	ノーマル 1コインオール
5	ストリートファイターII（春麗）	1,147,000	はしくん	ノーマル 1コインオール
6	ストリートファイターII（リュウ）	1,063,200	はしくん	ノーマル 1コインオール
7	ストリートファイターII（ガイル）	1,028,100	まちやる。橋本先輩のパーフェクト阻止した	ノーマル 1コインオール
8	ウルトラマン	1,386,000	わたぶ 早くイノセ来いヨ まっているぜ	ノーマル
9	クイズ殿様の野望	4,257,250	あわたくん	1コイン 91.1%
10	ガンフロンティア	344,620	AMT	ノーマル 5面

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,331,300	TROPICAL-CAT	ALL
2	ストリートファイターII（E.本田）	1,262,100	TROPICAL-CAT	ALL
3	出たな!!ツインビー（1P）	2,437,450	あぶそ	2-3
4	スカイスマッシャー（1P）	2,472,530	HULOT	3-2
5	スカイスマッシャー（1P）	1,852,820	AKIちゃん一筋 Y.S	2-4ボス
6	ガンフロンティア（1P）	1,118,360	HULOT	ALL 残5
7	ローリングサンダー2（1P）	244,470	LEFT	6面
8	覇沙夢	286,750	LEFT	3-2
9	ASO II（1P）	2周クリア（ALL）	Y. S.	
10	ASO II（1P）	1周クリア（END）	BUG-NAL	

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,282,900	ケンなんか大嫌いだ!	ALL P×20 リュウ
2	ストリートファイターII	1,210,000	リュウなんか大嫌いだ（上とはちがう人(ぺ)）	ALL、P×18 ケン
3	ストリートファイターII	1,293,800	悪い本田使用 WA. (何)	ALL、P×19 E.本田
4	ストリートファイターII	1,260,000	M. C はま	ALL、P×? 春麗
5	ストリートファイターII	1,138,100	やっぱりダルシム最強だな(泡)(電)(本)	ALL、P×18 ダルシム
6	ゴルフィンググレイツ	-14	CRUSHER-MEW (や)(ぎ)(み)	HOLE OUT
7	ランパート	75,391	CRUSHER-MEW(や)(ぎ)Ⓟ	最終戦
8	スーパーバレー'91	142,040	M. C はま	ALL 男子
9	ローリングサンダー2	904,080	いつか きっと どこかで	ALL
10	コットン	1,028,410	あぶそぅぶ(ぺ)（W／T）	1周のみ(連)なし SB×5

プレイランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	1,157,500	コインランドリーみつい	ノーマル 1コインALL
2	ストリートファイターII（ケン）	1,164,100	ハゲ松	ノーマル 1コインALL
3	ストリートファイターII（ガイル）	1,265,600	ピラミッド野郎	ノーマル 1コインALL
4	ストリートファイターII（ブランカ）	1,100,200	Shinon	ノーマル 1コインALL
5	ストリートファイターII（E.本田）	1,214,300	川越様	ノーマル 1コインALL
6	ストリートファイターII（ダルシム）	1,168,700	さとりだ!	ノーマル 1コインALL
7	ストリートファイターII（ザンギエフ）	800,900	ピラミッド野郎	ノーマル 1コインALL
8	ストリートファイターII（春麗）	954,800	YMO	ノーマル 1コインALL
9	出たな!!ツインビー	2,308,700	Shinon	ノーマル 1コイン2-2
10	ドラゴンセイバー	1,011,430	頭がスパーク	ノーマル 1コインALL

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン（1P）	911,700	CBX	1周ALL
2	ラッドモビール	残30秒	ビューティフル武田	ノーワープALL 1位ゴール
3	ウルトラマン	586,460	まじめん太郎	12面 ジェロニモン
4	TATSUJIN	24,779,550	DDT	15周目5面 ランクイージー
5	ストリートファイターII（ダルシム）	1,188,300	クレイジー ヨガフレイマー「はしも」	1コインALL せっかん未使用
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,330,800	GOUIN	1コインALL
7	ストリートファイターII（E.本田）	1,336,800	グランド・マスター	1コインALL
8	ストリートファイターII（ブランカ）	1,191,900	MURA	1コインALL
9	ストリートファイターII（ガイル）	1,183,000	PRINCESS²	1コインALL
10	ストリートファイターII（リュウ）	1,187,100	西高のりとし	1コインALL

○ゲームセンターUFO（東京）
遂にグロブター復活！（20円）お暇な人はお早めに…（借り物）

○ファンタジアキャロットタマプラーザ店（神奈川）
当店には、国に数台しかないカプコン"HI&LOW"（メダルゲーム）があります。そろそろひきあげるので興味のある方はどうぞ（ロケテストで必勝法が見つかりボツったやつです）。

○西銀座ゲームプラザ（山梨）
KEIさん、夏休みには西銀へ遊びに来て下さい！その他腕に自信のある方はどんどんお越し下さい！お待ちしております（店員山田&常連ANPより）。

○ハイテクセガ長岡&高田（新潟）
ハイテクセガ高田が4月6日にオープンしました。遊びに来てね!!

○イエローハット（愛知）
今、GT-RとZのオーナーはパルサーを恐れています。いじめてやって下さい。▲スーパー7(セブン)がほしいCR-X▼

○ビッグキャロット京都（京都）
6月8日にストリートファイターII大会、7月7日にファイナルラップ2大会を開催します。これからも月1ペースでイベントを行う予定なのでよろしく!!問い合わせは当店まで

○遊-ingポイントセオラ（滋賀）
6月29日遊-ingポイントセオラ誕生!!より明るくよりきれいになります。ついでに便所も変わります。もちろん台も変わります。変わらないのは"おっちゃん"こと店長だけです。全く新しいお店として出発します。ご期待ください!!

荏原ゲームコーナー ☆=123

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーピンボールアクション	10,423,410	暴走ドライバー! AKU(偽)	ボーダー※全機種ノーマル設定
2	ブラックハート (1P)	2,231,500	KSG	2-8ボス(連)
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,465,900	EGC-(旅)POW	ALL(連)つめ×1
4	ストリートファイターII (ケン)	1,376,800	JAG-IGA(ただ一つの弱点は(極)(貧))	ALL(連)問題外! はやく出せ!(H)談
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,446,300	猫びんく-(会)	ALL(連)つめ×0
6	ストリートファイターII (ダルシム)	1,420,500	36964522345(試合数)	ALL(連)つめ×3
7	コットン(1P)	1,416,050	集計し♡て♡ね♡ HST-(お)SPT	1周ALL(連)なし
8	ローリングサンダー2 (1P)	995,530	100万は出ないよ! HST-(お)SPT	ALL
9	キングオブザモンスターズ (1P)	925,270	変珍! EGC-(神)(宮)(寺) ポコイダー STR	ALL 見たい! なつかしいぜ!
10	ガンフォース(1P)	2,301,200	死ぬまでやる!コイツはハンパじゃないぜ!	ALL熱い戦いは始まったばかり!

キャッスル&YOU² ☆=166

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (1P・連付・春麗)	1,473,100	町田ストF(連)代表取締役EXL-AFC-T'	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII (1P・連付・リュウ)	1,420,000	俺の米勝手に食うな EXL-RVS-GUN	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII (1P・連付・ケン)	1,441,900	ピンク布団で寝る男 EXL-RVS-GUN	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII (1P・連付・E.本田)	1,471,600	よゆうー!! EXL-SNUFKIN	ALL ノーマル設定
5	ストリートファイターII (1P・連付・ザンギエフ)	1,446,300	シャバから脱出だ!! EXL-RVS-GUN	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII (1P・連付・ブランカ)	1,494,100	はやく人間になりたひ Mr. まさし君	ALL ノーマル設定
7	E. D. F. (1P)	2,506,800	地球滅亡までやる EXL-VAG-KIA(麻)	ALL ノーマル設定
8	コットン (1P・連付・1周目)	1,535,110	職業宅急便EXCEL-CYR 魔法使いCBY	ALL ノーマル3人設定
9	MJ-12 (1P・連無)	1,272,460	点数計算は僕におまかせ!! EXL-KUMA	ALL ノーマル3人設定
10	デンジャラスシード (フルオート)	4,204,350	次は(連)やるぞー!! EXL-CYR-NORI	ALL ノーマル設定

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,031,600	アチョー組総長 CMMJNN	ザンギエフ
2	ストリートファイターII	1,104,800	アチョー組総長 うにふみお	ケン
3	ストリートファイターII	1,135,000	ヨガ・ファイヤー	ダルシム
4	ストリートファイターII	895,700	ぢょにつあー たつみ	リュウ
5	ストリートファイターII	898,200	こしにて てにのりそらえ	本田
6	剣豪	2,324,900	さるばどーるふぢもと	2周ALL`
7	ローリングサンダー2	434,410	KENYA	ノーミスALL
8	出たな!!ツインビー	2,673,500	大泉脳汁組 ぶぴー	
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	318,020	ワワワ でれれーでれれ ぶっはぁー	
10	スーパーピンボールアクション サンダーゾーン	記録まだです。		

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,233,900	BTK キューピットは山&菊	ザンギエフ ALL
2	ストリートファイターII	1,250,400	和幸-NGC-TEX	E.本田 ALL P×19
3	ストリートファイターII	1,041,800	MIA-ELF	春レー? ALL サガットひどい
4	ストリートファイターII	1,166,100	M・U法 やっぱり茶月東出談	ケン・ALL
5	ストリートファイターII	1,190,400	SAK 朝は茶月東出談	リュウ ALL
6	ストリートファイターII	1,296,800	SEP-FECT-T・E	ガイルALL 記録更新ならず
7	ストリートファイターII	1,041,800	SEP-FECT-T・E	ブランカ ALL 記録更新ならず
8	ストリートファイターII	919,600	URX-SKG	ダルシム ALL 記録更新ならず
9	パロディウスだ!	点数未確認 面数確認	2-10 到達あと少し! 福生空軍SEP ACC	ツインビー 2-10
10	パロディウスだ!	1,714,300	福生でパロが熱い! SEP-ACC	ツインビー 2-6

ゲームセンターUFO ☆=73

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン以下(連)なし)	1,445,200	旭町の紅三四郎! FGK²-乱丸	ALLパーフェクト D×13爪1
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,432,100	今世紀最大の犯罪者! FGK-BIG・K(¥)	ALLパーフェクト D×10爪2
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,424,300	勝利の秘訣はDr. ペッパー♡BT、(薬)	3×13、5+8×ALL、D×4
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,355,400	Mr. サムソン(男)	3×13、5+8×ALL
5	ストリートファイターII (エドモンド・本田)	1,349,900	太陽の力士後後援会会長乱 大人	3×13、5+8×ALL
6	ストリートファイターII (春麗)	1,309,300	しゃがんだ正面姿後後援会會長 大人	3×ALL、5×5、8×2
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,127,700	旭町の軍部野郎 URX-BT、(米)(彩)	3×11、5×4 8×1
8	ニンジャキッズ	2,802,660	いつもハッピーな奴 黄色な男のBT、君	1cALL 残×0 佐助使用
9	コットン(1周)	984,520	映画の上映待ってます 今でも信仰DELF(ナ)	ALL、残×6(連)
10	コットン(2周)	2,105,190	兄貴にしたい男No.1 URX-SKG	ALL、残×?

プレイランドスカイシアター ☆=16

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,410,300	(個)でも及ばず敗者決定 ESSAY-CPF-B. F	ノーマル ALL (八)×22
2	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,310,200	バトルゲーマー 魔王 RPG	ノーマル ALL (八)×20
3	ストリートファイターII (E.本田)	1,342,500	リハビリ開始? 今さらやるのこれ?(慈)	ノーマル ALL (八)×21
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,307,200	大先生はAGF君! の弟子入り希望!(慈)	ノーマル ALL (八)×21
5	スーパーバレー'91 (男子バレー)	145,880	KEN	ノーマル ALL あと1万
6	スーパーバレー'91 (女子バレー)	143,850	久し振りにゲームへの復活か? SOR(そ)	ノーマル ALL あと1万
7	スーパーピンボールアクション	10,0000,000 +α	煙草片手にPLAY! ESSAY-EPT	ノーマル設定 入荷2日目
8	WGP2 (日本)	5'26"64	今回激甘だ! ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマル 完走 BL=1'04"69
9	WGP2 (オーストラリア)	4'03"19	第二次関東戦争勃発! ESSAY-REO(慈)(谷)	ノーマル 完走 BL=48"03
10	WGP2 (アメリカ)	3'08"33	ESSAY(秘)STER	ノーマル 完走 BL=37"21

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,368,900	M. M	ノーマル 春麗
2	ストリートファイターII (E.本田)	802,000	東のらふある	ハード設定 クリア
3	ストリートファイターII (ブランカ)	899,400	メカーらふある	ハード設定 クリア
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,035,200	M	ノーマル
5	ゆうゆのクイズでGO!GO!	617,000	T&FKOT	
6	ルナーク	88,100	Ken	ノーマル
7	ガンフロンティア	814,660	COLT	ノーマル(連) 1プレイのみ
8	キングオブザモンスターズ	340,900	尾崎豊	ノーマル
9				
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=12

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	998,920	URD!	13エリア
2	コットン	1,530,710	内田淳一の親友	1コインALL
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,314,100	MASAKI	
4	TATSUJIN	4,657,920	木嶋 順一	
5	ドライバーズ・アイ	3'20"883	CHU. Q	
6	ニンジャキッズ	3,100,520	LP. -(直)	ALL サスケ
7	ハットトリックヒーロー	33	山崎 哲義	
8	雷牙	2,162,430	ZAP	ノーミス 残9 ALL
9	S. T. G.	3,618,500	LP. ちきん丼 HMX	残4
10	クイズ三国志	383,300	三国志のTAKくん	

池袋プレイランドラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)(ガイル)	1,296,600 1,368,400	意味なしスコアTAK QUE-EMILY	ALL (連)なし ALL (連)なし
2	ストリートファイターII (本田)(隆)	1,257,800 1,307,600	まあ、よい MASAKI	ALL (連)なし ALL (連)なし
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,338,700	ブランカ飼育係 KSD-GACHPIN	1コインALL (連)なし
4	ストリートファイターII (ケン)	1,241,700	RGVγ鶴見	1コインALL (連)なし
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,172,400	メカザンギエフ 永田正月	1コインALL (連)なし
6	サンダーゾーン	5,933	氷室万寿	1コインALL 一番左使用
7	ランパート	19,598	(祝)スティールガンナー全国トップSAI氏に捧ぐ(H)	昇進 3面 1コイン
8	ゴルフィンググレイツ	-16	天幸池袋軍団総長 SIM(武)	1コインALL
9	コットン	3,222,360	もう運もない(F)たのんだよジャワティーDON	2周クリア2ミス
10	スティールガンナー	734,440	(祝)須貝殿引越記念天幸池袋軍団参謀SAI	1コインALL 1P側74. 6%

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=97

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラー (チャンピオンシップ)	5'26"338	KAKU	ノーマルALL セナ使用 レバー
2	スーパーピンボールアクション(1P)	13,599,110	焼肉とよっぱらいパワー使用!めぐりやくん	ノーマルII使用 もうやらん。
3	ブラックハート (1P)	2,489,100	KSGなびと	ノーマル 3-1 連付
4	ストリートファイターII (ケン)連付	1,401,800	Mr. まさし君	ノーマル 1ミス つめ×1 D×11
5	ストリートファイターII (ガイル)連付	1,255,000	新小岩のガイル	ノーマルALL PB×18
6	ストリートファイターII (E.本田)連付	1,473,000	ちくしょー今にみてろよ!!TYR-ひむ(夫)	ノーマルつめ×3 DKO×4 甘い
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)連付	1,202,300	コードマン	ノーマル ALL あと不明
8	ストリートファイターII (ダルシム)連付	1,390,400	ビガーじゃなくて星白金のHIR	ノーマルつめ×1 相打ち×16
9	E. D. F. (1P)	2,448,200	ひまつぶしにはおもしろい。TYR-ひむ	ノーマル ALL 参考スコア
10	ストリートファイターII (春麗)連付	1,460,500	Mr. まさし君	ALL つめ×0 DKO×17回

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーゾーン	6,321	イェーイ HIDE	1コインALL ノーマル
2	スーパーバレー'91	128,530	クイズ三国志はまかせろMRO	1コインALL 男 ノーマル
3	スーパーバレー'91	123,630	クイズ三国志はまかせろMRO	1コイン ALL 女 ノーマル
4	ストリートファイターII	1,025,800	バイトのひでちゃん	1コインALL リュウ ノーマル
5	ストリートファイターII	690,200	可能性高し吉澤崇	1コインALL ケン ノーマル
6	ゴルフィンググレイツ	-11	マッチプレーは超サギ	1コインALL パワー男
7				
8				
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,296,900	STEAL-HAK 小山のダメ夫会No.3	ALL 連なし PB×21 D×1
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,251,500	STEAL-CYR-YMC 必殺技は夏塩	ALL 連なし PB×17 D×4
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,231,500	STEAL-MYS ダメ夫会会長モヤシ	ALL 連なし PB×19
4	ストリートファイターII (ケン)	1,272,800	STEAL-MYS 焼肉の中に入ってるよ	ALL 連なし PB×20 D×1
5	ストリートファイターII (ブランカ)	1,321,300	STEAL-CYR-MER 必殺技は電撃	ALL 連なし PB×20 D×1
6	ストリートファイターII (E.本田)	1,245,700	STEAL-CYR-MER 今月も快調	ALL 連なし PB×17 D×1
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,095,800	STEAL-YUK ダメ夫軍団No.2	ALL 連なし PB×16
8	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,061,400	STEAL-CYR-MER 締め切り直前	RD11 連なし PB×15 D×1
9	出たな!!ツインビー	3,286,200	KFC-CHOKU 宇都宮からの訪問者	2-3 連なし
10	コットン	570,890	STR-MARO 誰かに似ている=ケラ	RD6 連なし

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=21

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,077,500	イカウォーリアーS.	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII (春麗)	1,241,400	イカウォーリアーS.	ノーマル ALL
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,225,800	菅谷敏夫	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,103,700	イカウォーリアーS.	ノーマル ALL
5	ストライクガンナー	3,629,800	デビルフィッシュ アッパカット	ノーマル 3機 ALL
6	ASO II	1,269,000	穴埋めの人	ノーマル 3機 ALL
7	コットン	937,260	DEN	ノーマル 3機 1周目 ALL
8	スティールガンナー (1P)	689,050	LSP-MSO-OUT	ノーマル ALL 75,5%
9	サンダーゾーン (1P)	6,514	いつものおっさん	ノーマル ALL 金髪にーちゃん
10	スーパーバレー'91	130,010	杉田勘九郎from麻布	ノーマル ALL 女子

JOYCOM'S ☆=4

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブラックハート	378,500	T.M.K-T.S	5面 多賀
2	スーパーバレー'91 (女子)	123,220	DSR-S. S	ALL 土浦
3	ゴルフィンググレイツ	-1	ヨーグリーナソーダ	ALL 土浦
4	ASO II (Aタイプ)	2,781,400	X. Ō	ALL 多賀
5	ストリートファイターII (ケン)	1,203,600	JOY BOY	ALL P×13 平
6	ストリートファイターII (ブランカ)	1,242,000	BAN	ALL P×16 平
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	889,900	KATO	ALL 多賀
8	ストリートファイターII (E.本田)	1,171,800	どすこいのんでブリブリブーYMT	ALL 連付 土浦
9	ストリートファイターII (春麗)	1,268,400	LI.	ALL 連付 土浦
10	ストリートファイターII (ダルシム)	1,114,800	若い頃のYMT	ALL 土浦

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ(連)付き)	1,455,700	夕食はダルシム! KSD-GACHAPIN	1コインALL ノーマルランク
2	ストリートファイターII (春麗)	1,425,700	しめきりパワー使用! KSD-春(研)-FCM	1コインALL ノーマルランク
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,380,100	しめきりパワー不発! それにしてもここのス	1コインALL ノーマルランク
4	ストリートファイターII (ケン)	1,382,100	コア欄、誤植が多いですよ ストIIはファジ	1コインALL ノーマルランク
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,253,000	一機能が考えもの 武神隆-KAZ-S	1コインALL ノーマルランク
6	マーベルランド	1,251,290	HAT(研)-VUR-JRA(神) ダメ夫1号	ノーマルランク
7	エドワードランディー	2,319,995	KSGな人にささぐくそげぇ愛好家GNP	イージーランク 体力(多)
8	ワルキューレの伝説	1,635,390	GMC-WGFC-MAR	ノーマルランク
9	ロボコップ2	8,309,200	3機設定ならあと210万! HEC	ノーマルランク 1機設定 (連)付
10	雷電	8,019,250 (1コイン3-2)	KSD-(柏)DIN(ば)	イージーランク 3機設定 (連)付

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそ**ゲーメスト** ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

君こそゲーメスト!

その1

スーパーピンボールアクション		10,000,000+α	全国5店の皆様	
アグレス		1,000,000+α	みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
ウルトラマン		1,600,250	EXTENDII-Y.I(麗)	イエローハット (愛知)
スーパーバレー'91 (女子チーム)		152,440	PIA-JAN 実は負けている……	チャレンジバンバン (愛媛)
コットン	1周目 (連)付き	1,535,110	職業宅急便EXCEL CYR魔法使いCBY	キャッスル&YOU² (東京)
	1周目 (連)なし	1,427,450	IML-UUU(た) (井口ハイパー使用)	キャノン最前線 (愛知)
	2周目 (連)付き	3,324,940	IML-UUU(た)	キャノン最前線 (愛知)
	2周目 (連)なし	3,135,620	IML-UUU(た) (井口ハイパー使用)	キャノン最前線 (愛知)
ゴルフィンググレイツ		−21	ESP!!	モンキーハウス本館 (福岡)
ランパート	中級	90,325	G.M.C.R-I	モンキーハウス本館 (福岡)
	昇進	83,398	WZH	ビックキャロット京都 (京都)
ハットトリックヒーロー		68	CYCLONE-CST(ゆ)(白)	個人申請 タイトーイン 002スタジアム (大阪)
ウェルトリス		1,000,000+α	カンス党-TET	個人申請 ゲームスポット ウイング (広島)
レーシングビート	ジャパン	4′12″94	おれ	ジョイランドタイトーイン (島根)
	U.S.A	4′03″61	PSB	ジョイランドタイトーイン (島根)
ストリートファイターII	春麗	1,481,400	おれ? ICEだ!	ゲームプラザ (熊本)
	ブランカ	1,462,600	MRK-Xenom(鳩)	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	ガイル	1,469,200	いかれてるぞ!?(は)!! GAC-えるる	個人申請 テンサン ゲームコーナー (愛知)
	リュウ (連)付き	1,420,000	俺の米勝手に食うな EXL-RVS-GUN	キャスル&YOU² (東京)
	ケン	1,445,200	旭町の紅三四郎! FGK-乱丸	ゲームセンターUFO (東京)
	ダルシム	1,446,700	HIR氏に感激!CYCLONE-星白金 BO.Z(ま)	個人申請 ピンポンパン (和歌山)
	ザンギエフ (連)付き	1,456,700	G.M.C.やちよ	モンキーハウス本館 (福岡)
	ブランカ (連)付き	1,513,900	トータル5万回だー!! SFL-JOE	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
	E・本田 (連)付き	1,477,700	タルだタルをねらえ! G.M.C-MIE	ゲームセンターコパIII (神奈川)
ローリングサンダー2		995,530	100万は出ないよ! HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
E.D.F.		2,506,800	地球滅亡までやる EXL-VAG-KIA(麻)	キャッスル&YOU² (東京)
ロボコップ2	1機設定 (連)付き	8,349,100	GOL(ま)	ビッグキャロット京都 (京都)
ゆうゆのクイズでGO!GO!	(連)なし	672,000	IML-PET	キャノン最前線 (愛知)
ウイニングラン'91	MT	2′57″383	CYRTIS-JUN(ひ)	個人申請 映像ランド浦安 (千葉)
	AT	2′59″266	CYRTIS-JUN(ひ)	個人申請 映像ランド浦安 (千葉)
キングオブザモンスターズ		925,270	変珍!EGC-(神)(宮)(寺) ボコイダー STR	荏原ゲームコーナー (東京)
ラッドモビール		50秒→56秒残し	"もうちょいいける!"(S)	ビッグキャロット京都 (京都)
ドライバーズアイ	ノービス	3′20″383	あーべ君にささぐ MOV-ばくす(床)	チャレンジャー関大前 (大阪)
	スーパー	3′31″602	C.M ひげぴん	ゲームプラザ (熊本)
スティールガンナー		734,440	(祝)須貝殿引越記念 天幸池袋軍団参謀SAI	池袋プレイランドラスベガス (東京)

今月のニューゲームはストII人気が原因してほとんどの機種が10点未満での集計。その中で生き残ったのがスーパーピンボールアクション。1千万点のケタがなくってループしてしまうので1千万点+αで集計です。永パとの声もありますが。ピンボール自体が永パという話が…。

先月10店未満で集計しなかったアグレスですが、エンドレスのようなので100万点+αで集計です。しかし、今回も全国で2店しか集計されていない…。うーむ。

コットンですが、2周目のみ集計を予定していたのですが、たくさんのプレイヤーから1周目も集計してほしいとの声があったので、結局1周目も集計です。

ランパートは中級と昇進では点効率が変わるので別集計です。

ウェルトリスはエンドレスなので100万点+αで集計です。ちなみに、200万点弱で7時間半だそうです。

レーシングビートは今回2コースで、とりあえず4コース出そろったけど…。

ストIIは、ブランカ・春麗・本田以外の5人は(連)付きと(連)なしを合わせて集計しています。しかし、(連)付きなら投げはめがしやすい、バルログの爪が折りやすいなどちょっと有利。問題ありか?

ゲームセンターコパIII ☆=27

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アグレス(IP)	59,570	シュート・パズラー! RAG. T-TEM	レベル88 工場出荷設定
2	ゴルフィンググレイツ (ベテラン使用)	-11	パットの魔術師!!! RAG. T-TZI	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII (エドモンド本田)	1,477,700	タルだタルをねらえ! G・M・C-MIE	ALL P×22 ツメ×3 連射付
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,424,200	俺バンドやります!! N. ARC-RUN	ALL P×22 ノーマル設定 (連)
5	ストリートファイターII (ガイル少佐)	1,430,600	見たか!これが熊本流 (E)-CYR-MST	ALL P×22 ノーマル設定
6	ストリートファイターII (春麗)	1,384,900	明日は俺のためにある N. ARC-MIT	ALL P×21 ノーマル設定 (連)
7	出たな!!ツインビー (IP)	2,990,200	まじめ学生やってます ママ安心してねマサト	2-4 ノーマル設定
8	雷牙(IP)	2,210,430	プータロー脱出記念! N. ARC-MIT	ALL 残×11 ノーマル設定
9	パロディウスだ! (ペン太郎)	1,181,900	第3795回パロ大会参加者1名!!かまし	2-4 MT ノーマル設定 (連)
10	テトリス (ノーマル・カンスト時)	ライン497で達成	念願の400ライン台 N. ARC-ZAP	全消しなし ランダムVer

タイトー小田原周辺 ☆=53

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー (Pゾーン)	90,021,130	Y. A氏に超感謝!!!! (遊)WIZ	P. B. ×6 オレンジプラザ
2	出たな!!ツインビー (工場出荷設定)	2,683,900	来月からダラII再開!! (S)-ZZG-PUL!!	2-6ボス ウイルトーク
3	ストリートファイターII (工場出荷設定・リュウ)	812,200	PALぶぁる	1コインALL P×9 WTT
4	ストリートファイターII (工場出荷設定・ケン)	471,800	ナニが元気だ角度調整 大橋くん元気!?へへへ	実はクリアしていないよぉぉぉぉん
5	ストリートファイターII (工場出荷設定・ガイル)	1,057,300	犬を連れたお姉さんに一目惚れ(S)-HōT(恋)	1コインALL P×? 詳細忘れ
6	ストリートファイターII (工場出荷設定・ブランカ)	1,076,300	(祝)NAO(軟体くん)軟体軟体軟体軟体軟体	1コインALL P×11 WTT
7	ストリートファイターII (工場出荷設定・春麗)	1,109,200	ガンマでこけちゃった SBK-M. H(魔)(猿)	1コインALL P×12 忠実屋
8	ストリートファイターII (工場出荷設定・ダルシム)	650,200	よしみ君ふたたび(祝) (S)-ZZG-PUL!!	1コインサガット P×4
9	ブラックドラゴン (工場出荷設定)	3,069,150	AE-102が欲しい SBK-血祭り君(紙)	1コインALL 稼ぎありっスよ
10	ゆうゆのクイズでGO!GO! (工場出荷設定・(連)なし)	658,000	殿!!どうしたんでおじゃりますかぁ?MID	1コインALL 芸→社→科→雑

ファンタジアキャロットタマプラーザ店

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	2,908,900	毎日が夏休み! 桂馬-コットン三日坊主君	ALL、ノーマル (連)付
2	サンダーゾーン	6,764	いいちこ愛飲会 MOVIE(た)	ハゲ使用、ALL ノーマル
3	ストリートファイターII (春麗)	1,342,400	斉藤武士	ALL、ノーマル
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)	983,000	MIZ-明日から車はじめ!!	ALL、ノーマル
5	E. D. F.	2,324,200	復活!CAT-くろねこ	ALL、ノーマル
6	雷牙	2,245,650	CMA-(猫)GED	ALL、残9 イージー
7	出たな!!ツインビー	3,087,900	まつおにやん	2-4、ノーマル
8	ランパート (昇進スタート)	44,719	めらりひょん元気っ ATARI屋-KK	5面、イージー レバーVerだよ
9	ファイナルファイト	2,960,720	KCC	コーディー、3人設定、ノーマル
10	スノーブラザーズ	1,917,880	VFR	イージー、フロア51

ハイテク遊園ニュースター

山梨県甲府市中央2-20-16 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,097,200	B. A. K	1コインALL E.本田
2	ストリートファイターII	1,073,900	KEN	1コインALL ブランカ
3	ストリートファイターII	896,700	DDT-SY	1コインALL ザンギエフ
4	ストリートファイターII	806,800	DDT-SY	1コインALL ケン
5	ストリートファイターII	850,200	DDT-SY	1コインALL 春麗
6	ウルトラマン	505,140	矢崎 剣	1コインALL
7	出たな!!ツインビー	2,092,700	ENC	2-2 (連)なし ノーマル
8	クイズ殿様の野望	4,541,600	ANP	1コインALL 90.2%
9	雷牙	2,335,520	DDT-SY	1コインALL 残機12 ノーミス
10	パロディウスだ!	1,308,400	ANP	2-3 (連)なし ツインビー

プレイシティキャロット松本 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)(ケン)	1,310,200 1,307,200	Y. Y KLM	ノーマル ALL ノーマル ALL
2	ストリートファイターII (E・本田)(春麗)	949,800 1,245,000	(塩) BIE	ノーマル ALL ノーマル ALL
3	ストリートファイターII (ブランカ)(ザンギエフ)	1,142,300 966,700	KWM KRW	ノーマル ALL ノーマル ALL
4	ストリートファイターII (ガイル)(ダルシム)	953,300 1,008,500	KRW HAN-K. A	ノーマル ALL ノーマル ALL
5	出たな!!ツインビー	2,969,000	NORI	ノーマル 2-3 パロも絶好調!!
6	スティールガンナー	680,310	Tiny-"GOODNESS"善の字	ノーマル ALL 81.3%
7	ゴルフィンググレイツ	-12	Tiny-MID 執念の追い上げ	ノーマル ALL ジャンボ使用
8	コットン (2コイン2周)	2,448,720	Y. Y	ノーマル ALL (連)
9	サンダーゾーン	6,410	KAI	ノーマル ALL (連)1コイン
10	スーパーバレー'91	128,400	・・・	ノーマル ALL 女子チーム

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,127,200	DES-GBY	1コインALL春麗使用ノーマル
2	ストリートファイターII	873,800	DRA	1コインALLばりばりダルシム使用
3	ストリートファイターII	1,034,200	MAS	1コインALLケン使用ノーマル
4	サンダーゾーン	5,643	DES-B. B	1コインALL金髪兄ちゃん使用(笑)
5	スーパーバレー'91	115,600	MAS	1コインALL男子バレー使用
6	ゴルフィンググレイツ	-1	DES-HUN	1コインALL解けりゃいいのさっ!
7	ウルトラマン	361,120	D-D	1コイン10面バグ・クラのビデオとってくれ!
8	ASOII	2,738,000	DED-B. B	1コインALL残×1(連)無しR×2
9	スーパーバーガータイム	251,500	人間模怒寄	1コイン3-1ノーマル
10	テトリス	999,990	今月の穴ウメ係 EBI	1コイン カンスト レベル99 ライン999

西銀座ゲームプラザ ☆=2

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,214,000	ブランカを愛する会会長 ANP	ALL ブランカ
2	ストリートファイターII	1,026,800	KEN	ALL E.本田
3	ストリートファイターII	988,600	RYU	ALL 春麗
4	ストリートファイターII	941,400	Mr. K	ALL ケン
5	ストリートファイターII	897,300	RYU	ALL リュウ
6	ストリートファイターII	703,600	RYU	ALL ザンギエフ
7	出たな!!ツインビー	2,554,800	ANP	1コイン 2-2
8	雷牙	2,093,980	ものぐさ太郎yeh!	1コイン ALL
9	クイズ殿様の野望	8,401,300	1000万見えない まだあまいぞ ANP	1コイン ALL
10	レーシングビート	4′23″07	穴うめだ!穴うめだ!穴うめだ! ANP	ALL USA

キャノン最前線 ☆=50

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン（IP・連付）	3,324,940（1周目1,498,020	IML-UUU(た)	ALL 2ミス S×9
2	コットン（IP・連なし）	3,135,620（1周目1,427,450）	IML-UUU(た)（井口ハイパー使用）	ALL 2ミス S×6
3	パロディウスだ!（タコ・連なし）	2,747,600	HCM-POTSU	ALL あと40万
4	剣豪（IP）	4,147,200	IML-YUJ	ALL 残0 20万おち
5	ウルトラマン	1,662,510	ZAT	ALL
6	ゆうゆのクイズでGO!GO!	672,000	IML-PET	ALL 1万×1
7	スーパーピンボールアクション	14,376,920	IML-PET	ボール×3
8	ストリートファイターII（リュウ）	1,219,300	SHO	ALL
9	ストリートファイターII（本田）	1,176,500	IML-はいぷぁ～地球人	ALL
10	出たな!!ツインビー	3,196,700	穴うめだよⓅ	2-4

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=22

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,410,000	B-L	ケン ALL
2	ストリートファイターII	1,224,900	GAT	ブランカ ALL
3	コットン	911,870	DED	1周クリア (連)無
4	E. D. F.	2,299,600	HIK	1P ALL 残ライフ×2
5	サンダーゾーン	5,383	Egg PLANT	ALL
6	ランパート	35,939	MAO	中級・ALL
7	パウンドフォーパウンド	479,878,000	JPS	ALL ハードパンチャー
8	パウンドフォーパウンド	481,855,000	JPS	ALL スピードボクサー
9	コラムスII	99,999	MAO	S-17 J-3971
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	738,300	COMだよ	1コインALL ノーマル
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,328,500	おれは浩伸	1コインALL ノーマル
3	ストリートファイターII（ザンギエフ）	670,900	EXP-JIN	1コインALL ノーマル
4	ストリートファイターII（リュウ）	1,347,400	BYN	1コインALL ノーマル
5	ウイニングラン'91（オートマ使用）	3′03″966	肉まんまん太郎	1コインALL 3周設定
6	ウルトラマン	925,880	AMN	1コイン13匹 ノーマル
7	U. S. ネイビー	2,134,970	HAWKINS	1コインALL F18ホーネット
8	出たな!!ツインビー	2,409,800	HAYASHI-BARA	1コイン1周目 2面
9	パンクショット	108	DANKもりげんご SUPER	1コイン ノーマル
10	スーパーバーガータイム	547,100	SIGE	1コイン ノーマル

ビッグキャロット京都 ☆=85

京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14ジョインシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,390,300	今ごろALL(は)・超ヘタY. お	ALL PERFECT ノーマル
2	ラッドモビール	残56秒	"もうちょいいける!"Ⓢ	無事故ワープなし ALL
3	出たな!!ツインビー	3,829,650	ベジータ(ま)(9回目)	2-6 バナナ使用
4	ランパート（昇進・レバー）	83,398	WZH	ALL ノーマル
5	ロボコップII（連付）	8,349,100	GOL(ま)	ALL 1機設定ノーマル
6	パイプドリーム（IP・Aコース）	4,094,770	あと5230点! UYK(級)	L1～ALL ノーマル
7	パイプドリーム（IP・Bコース）	3,763,150	もうのびない UYK(級)	L1～ALL ノーマル
8	パイプドリーム（IP・Cコース）	5,134,370	UYK(級)	L1～ALL ノーマル
9	スーパーフォーミュラ（USA. GPレバー）	2′03″561	史農学科212	P. P→1位 マクラーレン・プロスト
10	ブロックアウト（面数）	40面	復活記念だ!ゾガ夫	20面スタート FACES246

遊ingポイントセオラ ☆=9

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	1,252,200	ぷある姉さん くすっみう■よしみ君だお	ALL サガット死ねーい
2	ストリートファイターII（ガイル）	1,091,600	吉原克典(辰)(徳)	ALL
3	ストリートファイターII（ザンギエフ）	882,300	EF-天空の暗殺者	ALL
4	ストリートファイターII（春麗）	1,327,100	天才バカボンRYD	ALL
5	ストリートファイターII（ダルシム）	1,024,500	YAS	ALL ケンきらい
6	ウルトラマン	1,297,960	弘前FC、SDI-宇宙人(研)-IMO(娘)	最終面ボス カウンターループ
7	ファイナル・ラップII（U. S. A）	2′17″61	GAC-T／RIO	F. L 32″81
8	ウイニングラン'91（MT）	2′58″016	初来店記念Cub	F・L 58″166
9	サンダーゾーン	6,630	WIN	1コインALL
10	ゴルフィングダレイツ	+3	TRM-2代目 音無響子(DOM)	1コインALL 最後はおまけ

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,023,700	片ちん大王 伝七はヨヨイ!(か)	ノーマル ALLクリア
2	ストリートファイターII（ダルシム）	1,024,700	インド人友の会 ポンポコニャ	ノーマル ALLクリア
3	ストリートファイターII（ケン）	1,015,000	XYZ	ノーマル ALLクリア
4	ストリートファイターII（リュウ）	959,400	XYZ	ノーマル ALLクリア
5	ストリートファイターII（ザンギエフ）	643,100	ZEN	ノーマル ALLクリア
6	ストリートファイターII（ガイル）	914,100	BBC	ノーマル R-11
7	忍者くん	40,300	締切り直前の最悪スコスVer(来月は見てろ!)	ノーマル 5面
8	ガンフロンティア	933,280	BJ チョコで頭狂いVer	ノーマル(連)付 ALL
9	出たな!!ツインビー	2,945,300	片ちん大王 伝七はヨヨヨイ!	ノーマル (連)なし
10	スーパーバレー'91	128,800	DNA-EZORDE	ノーマル ALL 女子使用

扇が丘レジャーセンター ☆=9

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドライバーズアイ	3′31″749	TRS-こいつだけはばふっ!ばふっ!!!	スーパーMT ギヤ折れた
2	出たな!!ツインビー	3,109,500	片ちん大王-あんた師匠の何なのさ(か)	2-3 (連)無 本当にもーちょい
3	スーパーピンボールアクション	6,454,940	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	BORDER クリア
4	ガルフストーム	12,022,300	GOR-フセインを殺せ?(な)	10-4でやめた (連)無
5	ガンフロンティア	1,852,640	B・J-気分は最高!	ALL タコミス×2 (連)有
6	サンダーゾーン	3,795	柏木プータロー	5面 (連)無
7	ストリートファイターII（ガイル）	1,223,800	ばふっ!ばふっ!ばふっ!ばふっ!ばふっ!	ALL こんなもん食えるか!(連)無
8	ストリートファイターII（春麗）	1,424,200	すさまG-ARIES(よ)	ALL (連)無
9	ストリートファイターII（ダルシム）	1,327,900	D. K-3万ばふっ!-ボーナスばふっ!	ALL こんなもん飲めるか!(連)無
10	ストリートファイターII（リュウ）	1,299,800	GOR-連射がほしー(ち)	ALL (連)無

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル使用、ALL）	1,387,900	IKD-ケンおとすか!(恥)	ノーマル P×21 D×4
2	ストリートファイターII（ケン使用、ALL）	1,320,200	J-だうだう-JOE	ノーマル P×21
3	ストリートファイターII（春麗使用、ALL）	1,322,400	M. O. RIN	ノーマル P×21 B. M
4	スーパーバレー'91（女子）	122,260	TOMCAT	ALL
5	ゆうゆのクイズでGO!GO!	434,000	KRT-あとは運しだいⅣ	ALL オール(パ)
6	コットン	1,050,940	B. J-もう嫌!	1周ALL 2万×4
7	マジックソード	13,018,422	IKD-ガイルは楽しい!(恥)	ノーマル ALL
8	ルナーク	129,600	(ま)ORC	ノーマル ALL
9	ガンフロンティア	1,780,530	B. J-今月は調子が良い	ノーマル ALL
10	サンダーフォックス	2,096,300	S・P・Dはおもしろいぞ	ノーマル ALL

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	587,400	ブランカがライバル 春日翔兵(Fも)	嶋田久作(ウソ) ラウンド!!
2	ストリートファイターII（E.本田）	730,000	とーとー日本人キャラしかできなくなった。	サガット
3	ストリートファイターII（ガイル）	1,060,300	K. Y和	1コインALL 3×11 5×5
4	ストリートファイターII（ブランカ）	961,100	JIJI松	1コインALL 3×8 5×6
5	ストリートファイターII（ケン）	595,100	M. M. M	サガット ノーパーフェクト
6	ストリートファイターII（春麗）	1,138,400	谷口尚司郎	1コインALL
7	ストリートファイターII		ザンギエフ、ダルシムのスコアがない	
8	コットン	296,130	FNL-くわお（デモがよい、春日）	1コイン 4面
9	グラディウスIII（穴ウメ）	1,180,430	K. Y和 10面からはチェックぅ-K. K	2時間40分の激闘
10	ストライクガンナー	3,487,200	?????????? ??????????	"1コイン"としか書いてなかった

イエローハット ☆=95

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	1,600,250	EXTENDII-Y. I(龍)	ALL ノーマル設定
2	サンダーゾーン（IP・イーグル）	6,815	TOA愛好会E. T!(龍)	ALL ノーマル設定
3	エドワードランディー（IP）	2,033,140	TOA愛好会E. T!(龍)	ALL ライフ スコア同上
4	ストリートファイターII（IP・リュウ）	1,280,600	EXWIN-MOL	ALL (ハ)×23 ノーマル設定
5	ストリートファイターII（IP・エドモンド本田）	1,274,300	ばお☆	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII（IP・ガイル）	1,444,000	GAC-えるる	ALL (ハ)×25 ノーマル設定
7	ストリートファイターII（IP・ケン）	1,293,300	NOW	ALL (ハ)×24 ノーマル設定
8	ストリートファイターII（IP・春麗）	1,337,100	STK	ALL (ハ)×23 ノーマル設定
9	ストリートファイターII（IP・ザンギエフ）	1,167,000	DA-	ALL ノーマル設定
10	ストリートファイターII（IP・ダルシム）	1,248,300	CML-K丸	ALL (ハ)×23 ノーマル設定

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,251,400	AMP-KL(雷)	春麗ALLP×19
2	E. D. F.	983,200	田中伸一	4面
3	コットン	1,283,480	ATD-ひろ	2コインALL 10面
4	ハットトリックヒーロー	58	ROT(カ)	W・G 6THGAME
5	出たな!!ツインビー	2,477,350	Farm-Ani-Emi(ふ)Ⓦ	5機設定 2-2
6	ラッドモビール	残り43秒	木根尚登	ランク1位 ワープなし
7	バンダイク	790,740	にゃんにゃんSPT	
8	剣豪	2,527,600	NATHA"MIE"L(LM)	ALL
9	雷牙	1,535,210	KAM君	2-6
10	パンクショット（駅前）	106	YO-!INADA	

ハイテクセガ長岡&高田

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	954,400	副会長II	本田使用 ALL
2	ラッドモビール	残り50秒	ダンスが出来る高校生 NC ニワー	スキップ クラッシュ無タイムイージー
3	コットン	2,133,810	ひーくん!	2コイン エキストラ ALL
4	ストリートファイターII	836,600	アスラン	ハイテクセガ高田
5	コットン	602,430	ILM	
6	ガンフロンティア	190,150	おちょこBOY	4めん
7	MJ-12	470,660		最終面
8	スーパーバレー'91	120,700	トラトラタイガース	世界制覇
9	ストライクガンナー	3,277,00	ルパン中村	
10	パンクショット	102	M,KANAI	エキストラステージ クリア

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	984,200	レビア・マーベリック	RYU ALL P=14
2	ストリートファイターII	1,250,900	ブランカロードPRO	ブランカ ALL
3	ストリートファイターII	1,152,600	群馬高崎H・T・セガ EMI-CHAN.	春麗 ALL
4	ストリートファイターII	1,142,700	ヨガ・パーフェクトが熱い!(狂)	ダルシム ALL P=17
5	サンダーゾーン	5,084	YMN	ALL(連)P=3
6	スプラッターハウス	214,700	空想特撮シリーズ(法)ある呑み会の前男共が	ALL 集った…。「これ
7	大魔界村	207,400	から初める訳だが2-3注意を」「カリスマ	ALL 性高める努力をし
8	ブラックハート	331,500	てきたか?」「バッチリ!です」「近くに猫	5面(連) が居無いかチェッ
9	ガルフストーム	12,169,000	クしたか?」「大丈夫です」「鉄パンツはは	10-1(連) いてきたか?」「
10	ワルキューレの伝説	928,470	万全です!」「じゃあ…行こうか」夏!デイ	ALL ーノが燃える!

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,071,000	PRO ブランカロード	ブランカ使用 ALL
2	ストリートファイターII	995,800	山岳部手下	春麗使用 ALL
3	ストリートファイターII	955,300	山岳部手下	ダルシム使用 ALL
4	ストリートファイターII	879,800	カールスモーキーいしいのでしだよっと	ガイル使用 ALL
5	コットン	1,088,420	わん!	ノーマル設定 4機設定 2-4
6	ドラゴンセイバー	797,610	APPLE-Y. N	ライク制 連射付 2ミス 残機4
7	ギャルズパニック	391,000	呉羽のエイズ	ノーマル設定 ALL
8	エアバスター	1,028,210	AXE	イージー設定 ALL
9	ロボコップ2	480,700	MAL	ノーマル設定 5面
10	スカイソルジャー	2,408,920	APPLE-Y. N	難易度2 14面 BOSS

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=24

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ使用）(連)	1,300,000	GOR-スコアの末尾をそろえろ!(ち)	ノーマル設定 ALL、P×20
2	ストリートファイターII（E.本田使用）(連)	1,415,100	GOR-ボタンをまちがえるな!(ち)	工出設定、ALL P×21 D×2
3	ストリートファイターII（ガイル使用）(連)	1,368,500	IKD-ボーナスステージを落とせ!(恥)	通常設定、ALL P×22 BM有
4	ストリートファイターII（ケン使用）(連)	1,281,400	すさまG-ARIES(よ)	正常設定、ALL P×19
5	ストリートファイターII（春麗使用）(連)	1,424,200	M. O. RIN(寒)	平常設定、ALL オールパD5爪2
6	ストリートファイターII（ザンギエフ使用）(連)	1,417,600	GOR-NZM	全部ノーマル連付 ALL、P21D6
7	コラムス	99,999,999+α	KRT-SCOTCH気合い	EASYスタート 5時間16分
8	スーパーバレー'91	129,910	わに、リンゴ	ALL、女子使用 ノーマル設定です
9	マジックソード	14,999,205	FGK-VIRGO	ノーマルALL ゼニボタン付
10	ルナーク（左から2人目使用）	132,200	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL、ノーマル

君こそゲーメスト！

その2

WGP2	日本	5′26″64	今回激甘だ！ ESSAY㊙JUN(慈)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	オーストラリア	4′03″19	第二次関東戦争勃発！ ESSAY-REO(熊)(谷)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	アメリカ	3′08″33	ESSAY㊙STER	プレイランドスカイシアター（埼玉）
出たな!!ツインビー	(連)なし	3,899,550(2-6)	ニヤつくゴリラ!! BOM(ま)(と)	個人申請　ゲームセンターコスモ（大阪）
剣豪		4,147,200	IML-YUJ	キャノン最前線　（愛知）
雷牙（イージー）	(連)付き	2,632,370	鮫！千4百万達成記念 闘龍-MATSU(闘)	個人申請 シグマ・レジャック（愛知）
	(連)なし	2,590,310	シーダちゃんほしい♡ WIZ（伊吹さぶ郎）	ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ（兵庫）
ガンフロンティア	(連)付き	1,881,920	NJP-TUC-JUN	個人申請　ウイルトークタイトー（山口）
レーザーゴースト		4,504,700	ESSAY-GRF-SER	ハイテクセガ高崎（群馬）
パウンドフォーパウンド	ハードパンチャー	479,878,000	JPS	プレイシティキャロット豊橋（愛知）
	スピードボクサー	481,855,000	JPS	プレイシティキャロット豊橋（愛知）
マジェスティックトゥエルブ	(連)なし	1,272,460	点数計算は僕におまかせ!! EXL-KUMA	キャッスル&YOU²（東京）
パイプドリーム	Aコース	4,094,770	あと5230点！ UYK(級)	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース	3,763,150	もうのびない UYK(級)	ビッグキャロット京都（京都）
	Cコース	5,134,370	UYK(級)	ビッグキャロット京都（京都）
GPライダー	MT	44″08	MAK	ゲームプラザ　（熊本）
マジックソード		15,439,208	天は我に味方した DEVICE-SEI	プレイシティNASA杉本町（大阪）
アイレム・エアデュエル		1,236,500	ESSAY-GRF-2ちゃく	ハイテクセガ高崎（群馬）
パロディウスだ！	タコ・(連)なし	2,903,100	やったぜ！ベジータ(ま)	個人申請　ハイテクセガ神戸（兵庫）
	ペン太郎・(連)なし	2,768,700	SDI-(和)の皆んな有難う！-BOSTON	個人申請　プレイシティキャロット（和歌山）
M.V.P.		AV.866	金属バットでメッタ撃ち!! 積木くずしラーケン(E)	ハイテクセガ高崎（群馬）
マーベルランド	イージー(連)なし	505,070	HYAKU-京成み	個人申請　プレイシティキャロット関大前（大阪）
ブロックアウト	（面数）	40面	復活記念だ！ツガ夫	ビッグキャロット京都（京都）
ファイナルファイト	ガイ・(連)付き	4,863,640	錬金友の会SUR-やまけん SNK裏切り(闘)(罪)	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
デンジャラスシード	フルオート	4,204,350	次は(連)やるぞー!! EXL-CYR-NORI	キャッスル&YOU²（東京）
スーパーフォーミュラ	日本GPレバー	2′41″231	TOK-HID(ひ)(RAG)	個人申請　遊ingポイントセオラ（滋賀）
	アメリカGPレバー	2′03″561	史農学科212	ビッグキャロット京都（京都）
	W・C・Sレバー	5′26″338	KAKU	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
バイオレンスファイト		14,784,790	おれってまじめやなぁ HERO'S KKK	プレイシティNASA杉本町（大阪）
サイバリオン	（2機）	24,433,640	G.M.C.INI	モンキーハウス本館（福岡）
ハイパースポーツスペシャル		419,430	五十嵐君死亡! PLY&TAN	川島玩具店（兵庫）

前回の訂正

スカイスマッシャー	(連)なし	10,000,000+α	NOJ	ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
ストリートファイターII	春麗(連)なし	1,454,000	SPR	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
	E・本田(連)なし	1,349,000	ちゃんこだ！Y.N	プレイシティNASA杉本町（大阪）
ロボコップ2	1機設定(連)付き	8,156,100	KOMEGUNY	個人申請　プレイシティキャロット駅沢（東京）

（113ページの続き）

ロボコップ2は前回3機設定と書きましたが、標準設定が1機なのと、3機では稼ぎに差が出るので再び1機設定で集計です。指摘してくれた方、どうもすみません。

その他、目立ったスコアはパロディウスのペン太郎クリア。これで全キャラALLということになりました。しかし、この記録は先月送られてきたスコア。こちらの手違いで1号遅れてしまいました。すみません。

おわびは、これにとどまらず。スカイスマッシャー（(連)なし）で、1千万点が出ていたのに見逃すというミスがありました。訂正しておきます。

また、前回のストIIの本田の(連)なしの記録は(連)付きとの報告がありました。

なお、サンダーゾーンは永久パターンにつき打ち切りです。

今月10店に満たなかったゲームは、ガンフォース、ブラックハート、ガルフストーム、アタックス、バーニングファイト、クイズ三国志、クラッチヒッター、クイズDEデートです。

ガルフストームは1000万点＋α、クイズDEデートは限界点がすでに出ているようなので☆を取るチャンス!? もちろん、今回達成しているお店には☆がつきます。

（増刊号の疲れが原因!?　悠理）

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251　☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,332,900 776,000	影柳　幽鬼	春麗　ALL ザンギー　ALL
2	ストリートファイターII	1,040,400 788,300	三XYZ谷	ガイル　ALL ブランカ10人目
3	ストリートファイターII	939,900 847,300	いっさる TA。。。	リュウ ケン
4	ストリートファイターII	788,300 980,000	GEN J・B	ダルシム 本田・ALL
5	クイズ殿様の野望	9,999,999	2時間戦えますか? AHE	三好→直江
6	ドランゴンセイバー	1,343,800	TAMA	1コインALL 残×5
7	デンジャラスシード	3,919,850	A・M	ALL αβγでクリア
8	覇沙夢	430,660	∅	3-3
9	メジャータイトル	-16	発情期まっさかり SYV	イーグル3つで -16・発狂
10	ファイナルファイト	3,154,400	金時にんじん	最終ボーエーガイ

プレイシティNASA杉本町店　☆=15

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,462,600	MRK-Xenom(鳩)	ALLパーフェクト
2	ストリートファイターII（ケン）	1,380,600	HERO'S　KKK	ALLパーフェクト
3	ストリートファイターII（ダルシム）	1,367,600	ダブルKO友の会結成 ヨガ大名　NEC	ALLパーフェクト
4	ストリートファイターII（春麗）	1,408,800	SSS	ALLパーフェクト
5	ストリートファイターII（リュウ）	1,339,900	あ、オレの100点が HERO'S　KKK	ALLパーフェクト
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,223,100	HERO'S　いくら	全キャラノーマル 連なしALL
7	コットン	2,675,900	てってけ炎翔	2周ALL ノーマル　連なし
8	ウイニングラン'91	2′59″883	使い魔	BL58′900 AT（飲酒運転）
9	マジックソード	15,439,208	天は我に味方した DEVICI-SEI	30F　(ペ)有 ノーマル　ALL
10	バイオレンスファイト	14,784,790	おれってまじめやなぁ HERO'S　KKK	ALLパーフェクト BADBLUE

ヤングプラザジャンボ　☆=24

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,161,800 1,267,300	DIO ESW-MST(青)(修)	リュウ　P×14 ケン　P×21
2	ストリートファイターII	1,364,600 1,116,300	OEC-M．I NAM-大和	春麗　P×22 ガイル　P×10
3	ストリートファイターII	1,297,300 1,250,000	SIG-BBC DIO	ブランカ　P×18 ダルシム　P×20
4	ストリートファイターII	1,250,100 1,225,800	NSG-UZR DIO	ザンギエフP×18 E．本田　P×16
5	ウルトラマン	1,117,110	やーれやれ… OHS-SG(Y)	ノーマル最終面 Z-TON強し
6	スティールガンナー	727,050	抗菌・防カビ済みっす NSG-KOU(と)	ALL　89．1% まな板トリガ使用
7	レーシングビート（ニューバージョン）	3′16″53	キ○ンディタイムをこよなく愛する男!!	おフランス B．L　38″75
8	レーシングビート（ニューバージョン）	3′59″14	ESW-NSG-ロッキーブランカ	イギリス B．L　45″24
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	422,760	ESW-NSG-ロッキーブブブブランカ	ALL
10	サンダーゾーン	6,473	ELF	ノーマル　ALL 永パナシ

チャレンジャー関大前店　☆=26

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,374,100	BOK	ALL　DK03 パーフェクト×22
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,222,000	夢野調教師鈴木騎手(捕)NAEノムテキ号	ALL
3	ストリートファイターII（本田）	1,364,800	SUR．対戦もえもえくん．あーべ!	ALL パーフェクト×21
4	ストリートファイターII（ダルシム）	1,207,100	たらこすもす	ALL
5	サンダーゾーン	6,282	SUR-SFIIあかんからやるっす。あーべ	ALL プレイヤー3使用
6	ドライバーズアイ（ノービス）	3′20″383	あーべ君にささぐ MOV-ぱくす(床)	ALL
7	ドライバーズアイ（スーパー）	3′33″002	OKZ-(PIYO²) -BOY小泉	ALL
8	ウイニングラン'91（AT）	3′00″716	あーべ君にささぐ MOV-ぱくす(床)	ALL
9	出たな!!ツインビー	3,639,400	1生2-6男K．N(と)	2-6
10	ブラックハート	1,884,200	NAA	2-8

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ　☆=19

兵庫県明石市本町1-1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷牙	2,590,310	シーダちゃんほしい♡ WIZ（伊吹さぶ郎）	イージーALL (連)なし1UP×7
2	ゴルフィンググレイツ	-6	NIS(す)君はやく帰ってきてね♡　MGA	ホールアウト　ミラクル野郎使用
3	サンダーゾーン	3,334	とれとったらしばき! SVR-TUN(猿)	ラスボス、しばかれるのは竹(P)
4	ウルトラマン	1,050,110	MGZ	完
5	ストリートファイターII（ケン）	1,364,400	今月まじめに書きます SIG-NEF-RAS	ALL
6	ストリートファイターII（E．本田）	1,255,200	竹(P)をぶっ殺す! 竹死の会会員MGA	ALL 元凶は竹(P)
7	ストリートファイターII（春麗）	1,346,200	氷の皇帝AHO!	ALL
8	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,051,800	ベーマガは僕じゃない SIG-NEF-RAS	ALL あれはタムリン氏
9	ストリートファイターII（ブランカ）	1,266,900	秀矢くんになりたい♡ SVR-YAGムク夫	ALL りあちゃんと♡♡
10	ストリートファイターII（ダルシム）	1,282,400	ひろ美ちゃんほしい♡ SVR-KMG-WIZ	ALL　へたくそ ツメ×1

アミューズ&レストメイヨー　☆=42

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル　☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,513,900	トータル5万回だー!! SFL-JOE	ノーマル(連)オール(ハ)WOK×6ドロー×2
2	ストリートファイターII（本田）（春麗）	1,395,900 1,382,400	どすこい!Ⓒチェリオ SFL-JOE	(連)13-6-2 (連)オール(ハ)
3	ストリートファイターII（ガイル）（ザンギエフ）	1,368,600 1,113,100	Shuffle-典子 Shuffle-典子	オール(ハ) 1C-5-1
4	ストリートファイターII（ダルシム）（ケン）	1,264,800 1,276,200	SVR-KMG-WIZ(猫)(犬) 切腹延期SFL-JOE	12-5-2 (連)12-6-2
5	コットン	1,405,730	NIS(す)君!　ピンボールで勝負だぁ!!返事待つ	1コインALL（1周） (連)ノーマル3設
6	スーパーピンボールアクション	7,206,770	MJN	ボーダー使用 ノーマル3玉設定
7	クイズDEデート♡	331,100	MJN	ALL100% ノーマル設定
8	ゴルフィンググレイツ	-14	宝殿のMiYuKi	ALL ノーマル設定
9	スーパーボール'91（女子）	122,050	T.V.B.C.せいや	ALL　女子 ノーマル設定
10	ガルフストーム	10,000,000 +α	LCN、PEY、WIZ その他	(連)初PLAYで1千万点いるんじゃない?

タウンスポットプレイランド　☆=11

大阪府茨木市中津町4-3　☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン(連)なし	2,347,810	ワースタHRCさんに1回コールド勝ち(と)	2C2周クリア
2	ゴルフィンググレイツ	-12	生命をけずるパット男 PEC	1 HIO、11 BIR、1 BOG、1C
3	スーパーピンボールアクション	11,175,150	MAY（タンスポポテトは260円・税込）	II面　EXTRA×0
4	スティールガンナー	692,340	Mr．馬刺し君	1CALL70万遠し 84．2%
5	ストリートファイターII (連)なし	1,066,000 1,143,100	ELPEO-PLE HYO～～～!(N)	ガイル 拳
6	ストリートファイターII (連)なし	1,078,100 1,377,200	S．K MAY	ザンギエフ 春麗　5万ロス
7	ストリートファイターII (連)なし	1,284,600 1,174,600	NSG-T．M HYO-NPC	ブランカ 隆
8	チャイナタウン（成金）	168,400	NSG-M．Y尚-T．M	1CALL W役満×1
9	出たな!!ツインビー (連)なし	3,829,550	SGP-超発狂くんK.N(と)	2-6
10	ブラックハート (連)なし	1,825,100	オレ様（木村）の相棒 NAA（元気か?）	1C2-7 絶不調!!

チャレンジバンバン ☆=13

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,221,900	PIA-Y.Y	ALL 全機ノーマル設定
2	ストリートファイターII(本田)	1,408,100	PIA-Y.Y	ALL 一応オール㋩
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,122,800	K.I	ALL
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,196,300	K.I	ALL
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,294,800	PIA-ぺっぺっぺ君	ALL 3万×1 逃げ
6	クイズ殿様の野望	8,287,100	ちくりん	ALL 三好
7	サンダーゾーン	永パによりクリア統一	PIA-M.M PIA-Y.Y	ALL 1C
8	パロディウスだ!	1,902,800	PIA-TA!	2-6Ⓜ ビックバイパー
9	スーパーバレー'91	152,440	PIA-JAN 実は負けている……	ALL 女子バレー
10	みんなで行くぞ!!	たぶん8月下旬?	関西方面か?	みんな泊めてね! おみやげあるよ!

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,519,290	BBC	連なしノーマル 7面
2	コットン	808,940	RPM-APA	ノーマル 1コインALL
3	出たな!!ツインビー	1,411,850	カザちゃんII	ノーマル 6面
4	ストリートファイターII	904,700	GIS	連なし クリア
5	ガルフストーム	969,100	CHA	ノーマル
6	スカイスマッシャー	780,110	MIAMIA隊	連なし ノーマル
7	ウルトラマン	703,560	GIS	ノーマル
8	ヴォルフィード	1,639,570	JT	ノーマル 14面
9	スノーブラザーズ	1,171,010	CENTURY TOYS	ノーマル 21面
10	サイドアームズ	1,813,600	KAZ	1コイン ノーミス

川島玩具店 ☆=17

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ダルシム)	1,265,600	G.WAX-TAR	ALL P×20
2	ストリートファイターII(春麗)	1,210,600	G.WAX-WIN	ALL P×17
3	ストリートファイターII(ブランカ)	1,095,400	KRO	ALL P×16
4	ストリートファイターII(ガイル)	957,300	G.WAX-TAR	ALL P×12
5	ストリートファイターII(E.本田)	760,500	松本	ALL P×4
6	出たな!!ツインビー	1,979,500	KRO	2-1 全機種ノーマル設定
7	ニモ (1P)	1,402,000	THC-G・WAX-TAN	ALL 連
8	ニモ (2P)	1,851,600	TAN & CAN	ALL
9	アウトゾーン	5,950,470	G・WAX-WIN	4-7 連 400%
10	ハイパースポーツ スペシャル(連なし)	419,430	五十嵐B君 死亡! PLY&TAN	ALL

モンキーハウス本館 ☆=94

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックハート	3,011,800	G.M.C. R-1	3-5連
2	コットン	3,076,060	G.M.C. うた	2周ALL連
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,456,700	G.M.C. やちょ	ALL連
4	ランパート(レバー)	90,325	G.M.C. R-1	中級スタート ALL
5	サイバリオン	26,433,640	G.M.C. INI	実戦編 ALL3機設 ノーミス×5
6	ゴルフィンググレイツ	-21	ESP!!	ALL ベテラン使用
7	サンダーゾーン	9,999	知恵なき子G塔	ALL
8	ガルフストーム	10,000,000+α	住吉君 他4人のみなさま	
9	アグレス	1,000,000+α	みやさん	レベル=999+α
10	雷電	10,000,000+α	ROBOCOP	3-6で達成 青使用連

ゲームシティOZ ☆=21

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ	-9	Mr.高泊の板さん ミラクルPAR	ノーマル クリア
2	スーパーバレー'91(男子)	126,840	防長MIP	ノーマル クリア 山口店
3	コットン	447,850	らんま	ノーマル 連 5面
4	ガンフォース	245,401	パワフルSAT	ノーマル
5	サンダーゾーン	5,105	カールスモーキ石井	ノーマル クリア
6	バーニングファイト(デューク)	88,850	CCC	ノーマル 入荷1日目山口店
7	アタックス	1,700	パワフルSAT	ノーマル 1面クリア
8	スーパーバレー'91(女子)	107,920	新ZEP OPEN FLYは死んだ!!	ノーマル クリア 宇部店
9	ラッドモビール	残り25秒	カールスモーキー石井	ノーマル クリア
10	ストリートファイターII(ケン)	1,125,100	GERY	ノーマル クリア

ジャスコ屋上プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ガイル)	1,150,200	ミラクル一男	ALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,249,300	鈴木さん、相田さん	ALL
3	ストリートファイターII(春麗)	1,320,400	ト部兼好	ALL
4	ストリートファイターII(ダルシム)	1,094,400	ULTIMATE-WARRIOR	ALL
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,082,200	NAS	ALL
6	ストリートファイターII(ブランカ)	1,102,000	NORI-P	ALL
7	サンダーゾーン	6,850	森下 学	ALL
8	ロボコップ2	2,257,700	ミラクル一男	R-5 1機設定
9	E.D.F.	1,280,600	森下 学	R-5
10	ガンフロンティア	905,630	レポート発狂A.K	ALL 残5機

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,214,200	Mr.X	ALL
2	ストリートファイターII(春麗)	1,384,000	マスク8号(ICH)	ALL
3	ストリートファイターII(ケン)	1,282,100	マスク8号(ICH)	ALL
4	ストリートファイターII(E.本田)	1,270,600	GTY	ALL
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,193,900	SUR-マスク1号(MSK)	ALL
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,157,400	らんこ さかい	ALL
7	出たな!!ツインビー	2,898,900	K.K	2周目 3面
8	コットン	2,250,040	JDA-RGL	2コインALL
9	スーパーバレー'91	114,820	Y.O(山口県)	女子バレー ALL
10	デンジャラスシード	4,119,150	SUR-ASA氏が ライバル-TSU	S=12 H=4 ALL 連付き

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ2	2′20″46	柳井のKAZ見てるか! RX-7のILM-O.S	USA 1P あと2秒は縮まる
2	スーパーピンボールアクション	ハイスコア募集中!!	入って4日目だよ。球が速い!!(常連)	ノーマル
3	ストリートファイターII(リュウ)	946,500	AFP-CLAMP お仕事ガンバッテね	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII(ケン)	696,300	CLAMP お仕事おつかれ♡	ノーマル ALL
5	ストリートファイターII(春麗)	1,359,100	CLAMP 五時まで仕事!!	ノーマル ALL
6	ストリートファイターII(ガイル)	645,900	PIP(あきほ)	ノーマル VEGA
7	ストリートファイターII(ブランカ)	858,300	ジミーちゃんガンバッテル? いしけん	ノーマル ALL
8	ストリートファイターII(本田)	734,500	ガンバッテル ガンバッテル いしけん	ノーマル ボスで死亡
9	ストリートファイターII(ダルシム)	866,000	東京から来たKENさん。また来てね!	ノーマル ALL
10	ストリートファイターII(ザンギエフ)	ハイスコア募集中!!	いしけんがバルログまでいったみたいど!!	ノーマル

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,095,500	パーフェクト数なんておぼえてないSANⓈ	1コインALL バラデューク入荷
2	ストリートファイターII(ダルシム)	1,021,500	千葉T社の研修MMM氏ごめーんねSANⓈ	1コインALL本人AO営業希望
3	ストリートファイターII(ケン)	1,057,100	ポンジュースのCMに涙 TMC-SANⓈ	1コインALL竹林幻想おしい!
4	ナイトストライカー(ⓗ連付・Sゾーン)	76,822,450	電話BOXのビラ持って帰るT社ⓗSANⓈ	半うちまくりだがⓟⓟ×5ALL
5	ナイトストライカー(ⓗ連付・Rゾーン)	69,332,240	ⓗぁの君に仕事おしつけて休むなよSANⓈ	半うちまくりみやⓟⓟ×5ALL
6	ラビオレプス(ノーマルコース)	4,812,800	餓鬼が遊んでいる発なくって殺せLOGⓈ	1コインALL ノーミス、ノーⓂ
7	ラッドモビール	残29秒	ASSEMBLE-AT.N	1コインALL ワープなし50秒
8	ウイニングラン'91	2′58″636	いま田植じゃけ遊行けれんのか?K.H.Z	MT 3LAP チューイングボン
9	出たな!!ツインビー	2,039,300	おめーらこんな優秀な社員いないよT社ⓗ話	2周目1面変な奴つは遅刻常習犯
10	シェリフ	8人倒しても景品が出ん	おーい出んぞ〜あけてみ〜あー入ってないわ	今の若者たち..まだまだ現役!

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,390,200	LI	春麗全パーフェクト ALL1C
2	ストリートファイターII	1,290,300	HALFING	リュウALL パーフェクト×19
3	ストリートファイターII	1,127,900	BIG	ガイルALL 1C
4	ストリートファイターII	1,303,300	HALFIN	E.本田1CALL パーフェクト×20
5	ストリートファイターII	1,265,500	BABBY	ブランカ1C ALL
6	ウルトラマン	999,999+α	BLOODY-DOG	1C・ALL Z-TON
7	コットン	2,411,640	GMC,DURAN	1C ALL 連なし
8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	421,740	JAM	1C ALL
9	ランパート	70,440	BIG	1C R5
10	サンダーゾーン	6,921	Ran	1C ALL

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	POINT172	PAL	1コイン クリア
2	スティールガンナー	518,740	KAN	ミスショット112 75.5%
3	ストリートファイターII	842,200	NUB	1コインP431 ダルシム
4	ストリートファイターII	1,067,700	VGC-S.O!	ALLブランカベガパーフェクトパターン
5	ストリートファイターII	1,100,900	あきたかしゅんぺい	1コインクリア ガイル
6	ストリートファイターII	1,184,200	あずましょう	1コインクリア リュウ
7	ストリートファイターII	1,198,900	くらむくん PX16(四天王オール)	1コインクリア 春麗
8	ストリートファイターII	史上最低を目指せ! 318,000	あずま ・・・・!	1コインALL ケン
9	ストリートファイターII	953,900	とよちゃん ごくふつうの高校生!	1コインALL エドモンド本田
10	ブラッドブラザーズ	3,605,720	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=5

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ	-13	カンス党-くんちほふ	ALL ノーマル
2	ストリートファイターII(E.本田)	1,196,700	AIA	ALL ノーマル 連無
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,194,900	JOLT党-アジャ革命	ALL ノーマル
4	ストリートファイターII(ケン)	1,156,700	JOLT党-アジャ革命	ALL ノーマル
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,029,400	JOLT党-アジャ革命	ALL ノーマル
6	クイズ殿様の野望(三好)	6,597,400	SHC-せっきんちくわ〜に!!	ALL ノーマル 94.5%
7	ファイナルファイト(ハガー)	2,583,530	ALLEIL(?)	ALL ノーマル 連付
8	ファイナルファイト(ガイ)	2,695,300	YTSⒿ-by山陽君	6面 ノーマル 連付
9	トリオ・ザ・パンチ(カマクラ)	2,351,400	AIA	ALL ノーマル
10	サンダーゾーン	3,106	・・Z	最終面ボス ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,078,400	Mr-FBI	ALL
2	ウイニングラン'91(MT)	2′59″199	IPA-MN	ALL
3	ウイニングラン'91(AT)	3′01″566	IPA-MN	ALL
4	ランパート	26,473	Mr-YR	全機種ノーマル
5	ローリングサンダーII	499,090	PHA-TN	S-8
6	ドラゴンセイバー	1,738,970	OGA-OWA	ALL
7	阿修羅ブラスター	3,341,500	Mr-HIDE-Y	S-4-2
8	ASO II	2,223,400	OGA-OWA	A-11
9	ガンフロンティア	437,100	OGA-OWA	S-5
10	クイズ殿様の野望	4,363,850	Mr-MIYOSHI	ALL 93.8%

ウィルトータイトー大街道店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーバレー'91(男子)	145,800	SURPASSER 本命は中華街-Y.T	ALLあと1万? かせぎがインチキ
2	スーパーバレー'91(女子)	139,970	今月スパイナルやってないよSUR-Y.T	ALL超手ヌキ!! ←滋賀の人ごめん
3	ASO II	2,063,000	UWJ-PISCES 流星は写植できないよ	2周目4面 一番下の欄を見て
4	サプライズアタック(再入荷)	834,030	なんで130万出るの SuR-ろぉぉむうⓈ	ALL残3と思う ムーバー1回使用
5	ハットトリックヒーロー	TOTAL32	SuRメンバー募集中 詳しくはY.Tまで♡	ALLイタリア 空港店パターン!
6	トップランディング(宍埋め)	892	殺人カレー友の会会長 SuR-LEE㊙㊙	ALL目指せ満点 ←どうする3ケ月
7	ニモ(他店でのスコア)	約322万点	SuRPASSER カプコン狂!?RJJⓂ	ALL伸びるの? 土橋のスコア
8	ガルフストーム(他店でのスコア)	約250万点	LetMoveとは? SuR-Y.T③㊐㊐	2周目5面 ビッグのスコア
9	チャイナタウン(他店でのスコア)	約43万点	七対か四暗運命の選択 SuR-Y.T㊙㊙	LEV.67 ハッピーのスコア
10	当店へのお問い合せや連征にこられる方	次の住所まで手紙を 〒791松山市	南斉院町131-20 富田優一宛(封書で)	←SuR-Y.T PISさんOK?

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-15 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ダルシム)	1,079,400	VTR.CHU㊙	1コインALL ノーマル連無し
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,096,900	ABE	ノーマル連無し
3	ストリートファイターII(春麗)	906,500	ASY	1コイン ノーマル連無し
4	ストリートファイターII(E.本田)	663,600	ひきちんGOっと	1コインALL ノーマル連無し
5	レーシングビート(ジャパン)	4′12″94	おれ	TOTALタイム ノーマル
6	レーシングビート(USA)	4′03″61	PSB	TOTALタイム ノーマル
7	レーシングビート(ジャパン)	47″46	おれ	ファーストラップ
8	レーシングビート	4′07	おれ	ピットタイム
9	コラムスII	54,930	Gさんのちょうせんまつ!	ジュエル1640 ノーマル
10	ギャルズパニック	648,900	K・S㊐	1コインALL ノーマル

ヒットゲーム BEST10

ストII断トツ1位!

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を1000点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は78店5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	960	カプコン
5	2	スーパーバレー'91	341	V-システム
3	3	ファイナルファイト	322	カプコン
—	4	コットン	267	サクセス/セガ
2	5	出たな!!ツインビー	265	コナミ
4	6	ウルトラマン	212	バンプレスト
7	7	ゴルフィンググレイツ	206	コナミ
9	8	ハットトリックヒーロー	176	タイトー
6	9	クイズ殿様の野望	174	カプコン
8	10	ゆうゆのクイズでGO!GO!	165	タイトー
13	10	雷電	165	セイブ開発/テクモ

12位	13位	14位	15位
ファイナルラップ2 160	サンダーゾーン 129	ラッドモビール 126	クラッチヒッター 123

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	932	カプコン
9	2	スーパーバレー'91	397	V-システム
3	3	ファイナルファイト	308	カプコン
6	4	ファイナルラップ2	277	ナムコ
2	5	クイズ殿様の野望	253	カプコン
4	6	ウルトラマン	201	バンプレスト
10	7	ハットトリックヒーロー	200	タイトー
5	8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	192	タイトー
15	9	ゴルフィンググレイツ	186	コナミ
—	10	コットン	177	サクセス/セガ

11位	12位	13位	14位	15位
雷電 160	ラッドモビール 158	スーパーモナコGP 153	出たな!!ツインビー 150	クラッチヒッター 112



兵庫県　藤本富久君

さらに伸びる人気 ストリートファイターII

ストリートファイターIIは先月よりさらに得点を伸ばし、人気960点、インカム932点になりました。先月の史上最高得点をさらに更新し、他の機種をまったくよせつけてません。

横浜駅近くのゲームセンターには、5軒で24台のストリートファイターIIがあります。一軒に2台、3台は当たり前の大ヒットを続けています。ゲームセンターで見ていると、プレイヤー層の中心は中学生から20代半ばまでの男性が圧倒的に多いようです。

テトリスのように女性・サラリーマンを中心にしているわけでないのがストリートファイターの特徴です。最近、各メーカーが一般プレイヤー層を狙ってスポーツ、クイズゲームの方向に走っていて、面白いアクションゲームがあまりありませんでした。ストIIが大ヒットした理由も少なからずここにあると思います。

躍進! スーパーバレー'91

さて、ストII以外のゲームは今ひとつパワー不足の感があります。そんな中で、先月から伸びてきたのが2位につけたビデオシステムのスーパーバレー'91です。

前作にひきつづき、さらに考えられた内容で順調に伸びています。プレイヤー層も安定しているので息の長い人気が期待できそうです。私はレシーブしたときにいちいち名前が出るところが好きです。

3位はファイナルファイトで、ストII人気に食われてしまうかと思いきや粘り強く支持されています。ゲーメストのビデオが7月12日に発売になるのでよろしく（宣伝）。

セナ4連勝でF1人気が異常に盛り上がりました。その影響か、ファイナルラップ2は6位から4位に再び上がっているのも注目です。

人気で上位にきたのがコットンです。グラフィックに透明感があり、キャラクター人気とシューティングファンの人気で4位に上がってきました。

コットンと入れ替わりに落ちたのが出たな!!ツインビーです。そろそろ人気のピークは過ぎたと思います。コナミにはシューティングに強力なゲームがない中、新作に期待がかかるところです。

（ぜんじ）

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	825,300	今度はダルシム?それとも…ACA-MIR	ガイル㊠無 1クレ ALL
2	ストリートファイターII	1,049,300	今度はKENだ!! YS	春麗 ㊠無 1クレ ALL
3	スーパーバレー'91	117,500	サービスエースは点にならんACA-VIC	男子 ノーマル 1クレ ALL
4	スーパーバレー'91	120,130	今月は無理だ。ACA-VIC㋮	女子 ノーマル 1クレ ALL
5	キングオブザモンスターズ	347,650	このごろは来ない。(V談)SING	ノーマル
6	パロディウスだ!	2-3	邪道でここまできた。T･M･S	ノーマル ㊠無 たこマニュアル
7	クイズ殿様の野望	6,243,750	カンストは無理。T･M･S	ノーマル 三好 ALL 93．9%
8	コラムス（ハードスタート）	59,502,039	まだやります ACA-MIR	J．9999 L408ハード設定
9	パロディウスだ!	944,600	今頃からやっている。ACA-VIC㋮	2-1ツインビー ㊠無マニュアル
10	ニンジャキッズ	750,950	おもしろいよ。YS.	ノーマル 3面

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	769,900	中島　稔	11人目　ガイル 社会人
2	ストリートファイターII	746,800	中島　稔	ガイル使用 社会人
3	サンダークロス	1,027,600	中島　博之	高1年生
4	ストリートファイターII	701,900	大坪　久志	全面 中3年生
5	スーパーバレー'91	178,890	道津　孝之	高1年生 3面
6	ウルトラマン	119,420	柴田　忠治	高1年生 4面
7	ハットトリックヒーロー	7点	谷口　祐司	4面 高1年生
8	ストリートファイターII	846,800	長田　修一郎	高3年生 ALL、春麗
9	出たな!!ツインビー	456,200	浜田　健吉	高1年生 6面
10	ハットトリックヒーロー	17点	川崎　浩介	6面 高1年生

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー（1P）	2,131,770	着陸前に鳴きだすガキ㊗!	全面クリア 1up×3
2	ドラゴンセイバー（2P）	914,010	PAIちゃんと龍騎!!	全面クリア
3	スティールガンナー（1P）	520,350	Mr．X	全面クリア
4	ジョイジョイキッド	694,000	JCR(カバさん雷電ありがとね♡)	全面クリア
5	ストリートファイターII	1,192,600	ボーナスステージが苦手の斉藤さん	春麗 ALL
6	ストリートファイターII	1,121,100	鬼ゃ〜ず。逃げの帝王TRX-めずろん	リュウ ALL
7	ストリートファイターII	819,100	Mr．X	ケン ALL
8	ASOII　（1P）	1,276,850	REM.	1周クリア 残4
9	スーパーバレー'91	93,800	T．H	男子 全面クリア
10	サンダーゾーン	3,905	?	?

ゲームプラザ ☆=133

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,481,400	おれ?　ICEだ!	ALL春麗爪×4 P×22
2	ストリートファイターII	1,439,300	金子少佐	ALL　ガイル P×22
3	ストリートファイターII	1,369,800	GO．D㋮ (㊠は爪に差が出る)	ALL　KEN P×22　爪×∅
4	ストリートファイターII	1,386,500	新参者　DIO 150万はいずれ出る	ALL　本田 P×22　爪×∅
5	サンダーゾーン	6,856	卑怯者　DIO 7000は余裕で出る	ALL イーグル使用
6	ガルフストーム	10,000,000+α	P．O (5回目っス)	8-1　残12
7	ドライバーズアイ（スーパーMT）	3'31"602	C．M ひげぴん	クリア
8	ストリートファイターII	1,202,700	B．B 体育会系高校生剣道部	ALL ブランカ
9	ストリートファイターII	1,377,300	Y☆MAC	ALL　春麗 P×22　爪×∅
10	GPライダー（MT）	44"08	MAK	PTS=105 43秒でるか?

神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ダルシム）	1,165,200	MGF-KOB	1コインALL パ×18
2	ストリートファイターII（春麗）	1,145,900	NAKARIN	1コインALL
3	ストリートファイターII（エドモンド）	1,112,500	MGF-ZIN	1コインALL パ×15
4	ストリートファイターII（リュウ）	1,095,900	YYA	1コインALL
5	スーパーバレー'91（女子）	130,350	Y．K	1コインALL
6	E．D．F．（1P）	2,266,600	MGF-NYA	1コインALL
7	E．D．F．（2Pトータル）	2,365,400	MGF-NYA TAYO　Chan	1コイン共にALL
8	スーパーピンボールアクション	9,166,740	さとるちゃん	ボーダー
9	スーパーピンボールアクション	4,279,020	K．SUGIYAMA やるき∅	カーニバルクリア →ボーダー
10	サンダーゾーン（アップライト）	6,047	MGF-KOB	1コインALL

てあたりしだいゲームリスト

5月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	5月20日	腕に覚えのデカ3人が巨悪に素手で挑む！
アタックス	リーランド/カプコン	8－1	パズル	5月30日	エイリアンとの思考型対戦パズルゲーム（2P対戦可能）。
ファンタズム	ジャレコ	8－2	アクション	5月30日	さまざまな敵に憑依して敵の能力で戦う幽霊アクション。
サンダーゾーン	データイースト	8－2	アクション	5月24日	ボタンは両方とも攻撃ボタン。徹底的な戦闘重視アクション。
スーパーピンボールアクション	テクモ	0－4	アクション	5月中旬	ボールの動きがリアルになりフィールドも4つから選べる!!
早くヤッてよ！	日本物産	KB	クイズ＋麻雀	5月17日	クイズと麻雀でスゴロクマップを進むナゾ解き麻雀ゲーム。
クイズDEデート	日本物産	KB	クイズ	5月28日	LD麻雀で大好評のシステムをクイズゲームに活用した。
ブラックハート	UPL	8－2	シューティング	5月	

6月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ガンフォース	アイレム	8－2	アクション	6月	2人同時プレイ可能な近未来戦争ゲームだ！
クロスブレイズ	アイレム	8－2	アクション	7月上旬	中世が舞台のアクション。アイレム自慢のグラフィック!!
クイズ大捜査線	エス・エヌ・ケイ	4－1	クイズ	6月	追いつ追われつスゴロクモード、一致協力ストーリーモード。
あしたのジョー伝説	ウェイブ／エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	未定	ストーリーを忠実に追いながらジョーの成長を描く。
クロスソード	アルファ電子／エス・エヌ・ケイ	4－2	3Dアクション	未定	剣と魔法の世界を舞台に旅の騎士が繰り広げるファンタジー。
ダンクスター	サミー工業／エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	個性的な8つのチームが君を待ってる。
2020スーパーベースボール	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	野球のあらゆる限界を超えた、すべてがサイバーな未来野球。
THE BERLIN WALL（ベルリンの壁）	カネコ	4－3	アクション		穴を掘って敵を捕まえ、たたき落として倒せ！
ルースターズ	カプコン	8－2	アクション	7月10日	CPシステム第15弾！バラエティ豊かな3つのゲームが1つの基板に入ったワンダー・3!!
チャリオット	カプコン	8－2	シューティング		
ドンプル	カプコン	8－1	パズル		
クライムファイターズII	コナミ	8－2	アクション	6月下旬	コナミの新4人同時プレイシリーズ第1弾！ 続々登場の予定!!
TEEN TURTLES	データイースト		ピンボール	6月下旬	DECOのピンボール第12弾はT.M.N.T.のピンボール版だ！
FIGHTING FANTASY II DEATH BLADE	データイースト	8－2	アクション	7月上旬	格闘アクション〝ファイティングファンタジー〟の続編版！
WWFレッスル・フェスト	テクノジャパン	8－2	スポーツ		ただいま制作中！プロレスファンは首を長～くして待っててね。
VIMANA（ヴィマナ）	東亜プラン/テクモ	8－2	シューティング	6月	お待たせの縦スクロールシューティング。
TEKIPAKI	東亜プラン/テクモ	4－1	パズル	未定	久しぶりのやみつきパズルだぁ！
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング	未定	
ボールフレンズ	ビスコ		アクション	未定	コミカルな敵をやっつけていくアクションゲーム。
メタルラビット	ビデオシステム	8－2	シューティング	未定	縦スクロールシューティング。2ステージごとのデモが必見。
ターボフォース	ビデオシステム	8－1	シューティング		単純明快な撃ちまくりシューティング。臨場感たっぷり。
トーナメントチャンプ	タイトー		ゴルフ		グリーンもまぶしい鮮烈映像。
ストライクファイター	セガ		体感シューティング	6月	
ダイナミックカントリークラブ	セガ		ゴルフ	6月	スーパーマスターズ以来のシステム24ゴルフだ。
ラッドラリー	セガ		ドライブ	6月	ラッドモビールの通信機能つきレースバージョンだ!!
B.D.クルー	セガ		アクションシューティング	7月	
レールチェイス	セガ			7月	
クイズ三国史	カプコン	0-4	クイズ	6月9日	

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン	1,528,300	UGM・弟子のまたろーに1周目はぬかれた	1周クリア時 残:3 ㊤
2	U.S.ネイビーF・14	1,960,830	なぞの男	1コインALL㊤
3	ストリートファイターII（春麗）	1,173,700	XYZ	1コインALL P:15
4	ストリートファイターII（ガイル）	892,000	はらべ	1コインALL P:10
5	スーパーパン	1,065,600	URD	LV:54
6	コットン	756,130	T・I ㊪	1コインALL
7	ストリートファイターII（春麗）	914,200	畯川 ㊪	1コインALL P:?
8	ストリートファイターII（E．本田）	993,700	K・O ㊪	1コインALL P:?
9	ストリートファイターII（ダルシム）	953,900	MGF-KOB ㊪	1コインALL P:?
10	ストライクガンナー	4,216,200	TLS-ベテルギウス ㊪	ノーミス ALL

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	1,096,600	GOE	以下8つ共ノーマル設定 ALL
2	ストリートファイターII（春麗）	1,308,400	阿一ちゃん見てる? 蒼麻君だよ!!	ALL
3	ストリートファイターII（ガイル）	1,094,400	Hソフト研究会会長 ちょん長	ALL
4	ストリートファイターII（ダルシム）	1,277,700	FW-ヨガファイ屋 NAT³	ALL ボーナス面1ミス
5	ストリートファイターII（ザンギエフ）	839,300	Hソフト㊖書記長は、テケ中君	ALL
6	ストリートファイターII（ケン）	840,400	GOE	ALL
7	ストリートファイターII（E．本田）	1,228,600	フォーミュラがんばっているかい?㋪さん?	ALL ひょろひょろだー
8	ストリートファイターII（ブランカ）	1,216,000	TLS-ベテルギウス	ALL 3×10 5×5 8×2
9	ゴルフィンググレイツ	TOTAL -5	SPLASH DARK-RIP	工場出荷設定 ALL
10	ラッドモビール	残 32	TUNJI	工場出荷設定 ALL

ビデオゾーン50&ラピタランド

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーバレー'91	112,230	CHIN	1コインオール ラピタ店
2	ラッドモビール	完成残り4秒	Y.S	1コインクリア ラピタ店
3	S.T.G.	3,412,450	ASI	最終面 ラピタ店
4	コットン	555,040	KF	ノーマル ラピタ店
5	ニンジャキッズ	1,427,650	田中7	ノーマル ラピタ店
6	ストリートファイターII	992,600	J	ノーマルALL・リュウ 3万7回8万5回
7	ストリートファイターII	1,206,900	SRK	ノーマルALL春麗 パーフェクト10回
8	ストリートファイターII	1,313,100	APA	ノーマルブランカ3万10回5万6回8万2回
9	コットン	1,559,670	大阪タンスポ人間 SGP-NEI㋪	ノーマル 2－5
10	ウルトラマン	251,240	LAA	ノーマル

お見舞い

島原・サミーハウスの皆様、ゲーメスト読者の皆様、慎んでお見舞い申し上げます。

この度は、たいへんな災害にあわれ、さぞたいへんのことと思います。一刻も早くこの災いが去り、平安な日々が訪れることを一同心からお祈りしています。

㈱新声社
月刊ゲーメスト編集部

ゲーメスト人

次号は7月30日発売!!

9月号 夏休み！たっぷり ストIIやりまくり!

ヴィマナ、コットン、ニンジャキッズ、「きれいに刷ってね」大特集!

論 ストII人気の秘密をさぐる

1対1の戦い

今月はただ今大ヒット中のストリートファイターIIについて書いてみたいと思います。

ストIIの人気はすさまじいものがあります。1つのゲームセンターに10台以上ある場合もあり、近年にない盛り上がりを見せています。

まず、ストIIの人気の謎に迫ってみましょう。一番初めに気づくのは、キャラクターが大きく、実にスムーズに動くというところです。ファイナルファイトも同じ点が優れていますが、ストIIはそれ以上です。キャラクターが実に生き生きしていて、いやおうなくゲームの世界にひきこまれていきます。

また、取り扱った題材が1対1の格闘技であったこともヒットの原因だと思います。ストIIでどうしても思い出すのが、週刊少年ジャンプのコミックとの類似点です。

男と男の1対1の戦いというところが（ストIIは春麗もいますが）共通したテーマです。中学生から若いサラリーマンにかけてのプレイヤー層に、最も魅力的なテーマを探し出したのが鋭かったと思います。

もちろん、ストIIが優れているというのは相対的なものです。同じジャンルの他機種にあまりよいものがなかったからヒットに結びついたわけです。

もちろん、今後は他のメーカーも同じようなゲームを作ろうとすることが考えられます。しかし、似たようなゲームを作るのは意外に難しいのではないでしょうか。

結局ゲームの出来がすべて

キャラクターゲームというジャンルは、他のジャンルと比べて高い技術が要求されます。高度なソフト、ハードの技術に加え、アニメーションパターンの描き方など独特の技術が必要とされます。

カプコンは、ポリシーを持って長い間キャラクターゲームを作り続けてきました。ストIIの前にファイナルファイトというヒット作も出しています。これらのノウハウの蓄積がストIIに生かされているのです。

また、重要なのはストIIがマニア、中・高校生に大人気であるということです。ゲーム内容、プレイヤー層から見て、完全なマニアゲームといってもよいと思います。

もちろん、マニアだけにうけるゲームではなく、プレイヤー層はとても厚いといえます。しかし、ここで重要なのは本来マニアにうけるゲームがここまでヒットしたという現実です。

ゲームにはいろいろなジャンルがありますが、どのジャンルでもずばぬけたものを作れば大ヒットに結びつくのではないでしょうか。（ぜんじ）

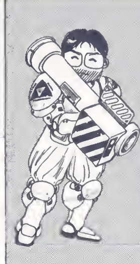


●先日（6月1日現在）我が家で原稿を執筆中、AM2:00頃ヒラタクワガタがとび込んできた。まだクワガタを見られるとは思ってもみなかったので何だか嬉しくなれた。もちろん放したよ。ところで、某H.Y君がどうしてもと言うので、暴れん坊チョップについて語ろうと思います。凄いぞっ!!
（オケラも見ないな、かる）



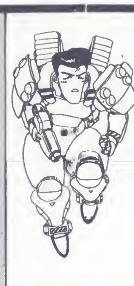
●気の合った仲間で、夏休みにゲームグッズとVGMの交換会をやります。その道の人ばかり集まる予定なので興味のある方はご一報を！（笑）

増刊号が無事、発売されて本当にうれしい。これはこの業界に必要な本となるに違いないだろう…本誌の音声合成と新担当のご商談の場もよろしく！　（水島屋T.J.）



●最近、風営法施行前の旧ゲーセンの話をすると、中・高生から〝ファンタジー物に出てくる昔語りの老人〟を見るような目（どんな目だ？）で見られてしまう。

「おお子供達よ！大いなる伝説の蘇る時。深夜ゲーセン伝説～！」ズコーンバリバリー（雷のSE）とかやろうかな。
（意味なしM・いるか）



●困ったことに（なぜ困るのかよくわからないのだが）ローリングサンダー2の曲がメチャクチャいい。この号が出る頃はCD買って聴き狂っていることだろう。スパイ大作戦みたいなインチキJAZZっぽいかんじがなんともいとおしい。ところで…ストII以外のネタも投稿してくれ～。
（別冊は熱いぞ!!栗原桃郎）



●最近、生活がかなり詰んでいる。4、5月は増刊号の仕事でつぶれ、6月もダラけて過ぎてしまった。普通の学生に戻りたいよう（ちょっと無理？）。仮に自分に運命なるものがあるとするならば、先が見えているような気がする。このままでは人生終わってしまうかも。でも出たビー2周クリアしたい。　（じーぷー）



●増刊号もなんとか無事終了したし、ファイナルファイトも無事収録できた。いや～本誌以外の仕事が入ると忙しいこと。

そう、EEキップでないのね。つまんない。山形新幹線ができる前に、在来線で米沢近辺を走りたかったなあ。JR東日本の社長さん、どうにかなりませんかあ。（ずる）



●いつのまにか体重が60kgを超えてしまっていたので、僕もダイエットなるものに挑戦してみた。そして見事に風邪をひいてブッ倒れてしまった。

ダイエットすると体がよわるということをすっかり忘れていたのだ。無念だ。

やはり本多宗範翁のようにはいかない。
（古葉美一）



●兵庫県の杉瀬笙君へ。君はうれしいことを言ってくれますね。ゲーメストを隔週で発行しろ！だって。なんてうれしいお手紙！大感激！

杉瀬笙君のように月いちのゲーメストを待ちきれない君たちへ。「ゲーメストは来月から週刊にするぞ！」と言える日がくるといいですねえ。

増刊号見た？　（TM）

GAMEST ゲーメスト 8月号

■平成3年8月1日発行　第6巻8号通巻61号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤 博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（3293）9321
編集部 03（3293）9324
■印 刷　凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ　山河悠理　GOD鈴木　C・C
栗原桃郎　じーぷー　N・O　ずるずる　T・J
APAPA　YOU・A　遠藤ちゃら子　塩原利康
はんたあ　C・LAN　HIR　古葉美一　植村伴北
藤原ひさし　川瀬みきお　みんく・いるか　かる
渡辺裕美子　内山利栄　西原雅子　野本英之　佐藤孔建
◆協力スタッフ
FINE POCKET　エジマ企画（有）ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

最近はストIIの対戦が熱い。ほとんどの人が知らないザンギエフの恐ろしさを世に知らしめるため、ザンギエフの修業を積んでいる。

しかし、ザンギエフがうまくなればなるほど他の編集部員のザンギ対策もきわまってくるところが辛いところだ。ガイル・リュウ・ケンもやっているけど、昇竜拳があまり出ない。昇竜拳を連発できるようになるといいなあ。
（ぜんじ）

表紙の裏をとれ

表紙で4カ月も続くくらい、世間ではストII人気ですが、私、よーやくニモを1コインクリアしました。

先月、たいして反響ないだろと思った銅版…。多かったです。で、第2弾、私のサークルで作った同人誌3冊。また端っこにも書いといてください。「希望」って。

※コルムよりエルリックのムーングラム　藤原ひさし

頑張ったぜコーナー

NEO·GEO NEW LINE-UP

KAL

2020 SUPER BASEBALL

選手能力を数倍にも引き上げる（能力等倍比プロテクター）を装着し、過去の野球とはかけ離れたスピードとパワーを持ったスポーツ。2020年、ついに野球は進化した。

従来のプロ野球に刺激を感じなくなっていたファンのために、「スーパーボールアソシエーション」が考案した、人間の体力と知力と精神力の限界まで追いつめる野球、それがスーパーベースボールである。

と、以上がストーリー(?)なのだが、正に刺激的なサイバー野球だ。

このスポーツは「エキサイティングリーグ」と「ファイティングリーグ」に分かれており、それぞれ6チームの中から1チームを選択してプレイ。1Pではリーグ戦、2Pでは対戦という形になる。

これまでの野球と違う点は、選手が全員強化プロテクターを着用しているとこ。これにより選手は皆パワーアップしているのだが、それでもけがなどで退場となった場合、ロボット選手が代わりを務める。ただし能力は低い。しかし賞金を貯めて有能なロボットを購入することができる。

ちなみに、ロボットのみのチームも存在するぞ。

さて、賞金とは何だ？

この野球では各プレイにすべて賞金を設け、獲得金としてチームを強化できるのだ。攻撃時はヒット＄50というように、プレイした選手の頭上にリアルタイムで表示される。

他の専用ルールとして、ホームランゾーンがセンターバックスクリーンのみで、ファウルゾーンが2塁→1塁と2塁→3塁への延長線上から手前の部分のみだ。

ほかにもいろいろあるが、やってからのお楽しみ！

操作方法は基本的に「ベースボールスターズプロフェッショナル」と同じ。

期待株なので、次号で詳細を説明しよう！



力強いポーズ。頑丈なプロテクター。


マウンドはCG的に描かれている。



ファインプレイも多彩だ。

クイズ大捜査線

2モード選べるビッグスケールクイズ

先々月号（6月号）で詳しく紹介されているので、今回は写真をたくさん載せよう。

ストーリーモード、スゴロクモードがあり、出題ジャンルは6。総問題数は5000以上とだけは言っておくか。



クイズ正解側がマスを進む画面。残タイム＝移動数だ。



スゴロクモード。この2人は3年前のネオとジオ。



同じく連打クイズ。正解だと思うボタンを連打するのだ。



2人の主人公、ネオとジオのプロフィールだ。



1問でケリがつく。負け側は1回休み＋α。


同じマスに止まると対戦モードになる。凄い殺気!!



ショップ画面。所持金に見合った品物が売り出される。

NEW GAME CHAMP

ニューゲームチャンプ

NEO·GEO NEW LINE-UP
クロス・ブレイズ
ターボ・フォース
クイズ三国志
ストライクファイター
ファンタズム
ドライバーズアイ

地獄の底で待ってるぜ!!

ターボフォース

最強・最速の敵を迎え撃つ
彼らの戦いを見よ!

©ビデオシステム

TURBO FORCE™



これが自機。かっちょええ。

とにかく撃て

スーパーバレー'91で好調のビデオシステムの最新作〝ターボフォース〟の登場だよ～ん。

自機は車の形をした戦闘機で、トップビューのシューティングゲーム。

操作は8方向レバーにボタンが1つ（ショットボタン）。ショットボタンはフルオート連射付き。

とにかく爽快感を追求したそうで、それは操作系や単純明快なゲームシステムに現れている。

アイテムは2種類。

○キャノンボール（火力倍増アイテム）

「P」マークのアイテム。1つ取る度にショットが2段階ずつパワーアップする。ただし弾数に制限あり。

○ミラクルサンダー

「?」マークのアイテム。取ると以下の①～④の効果がある。

①援護射撃。一撃必殺。

②いきなりパワーが最強になる。

③画面上の敵がすべてPアイテム（キャノンボール）に変わってしまう。

④無敵になる。

いずれも時間制限があり、どの効果が現れるかは取ってみるまでわからない。

全7ステージ。

ビデオシステムというと、まず麻雀という思考が働くかもしれないが、過去に「ラビオ・レプス」という味のある横シューがあったのを覚えているだろうか。

かっこいいシューティングはいつでも大歓迎だ。ともかく、とにかく撃ちまくれ。

（C・LAN）

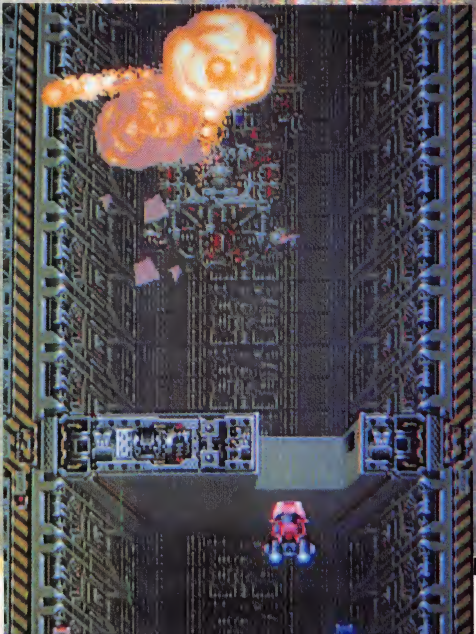


ドンードンードン!と、まあ、こんなもんだね。



こりゃあ、あついぜ!!





うへぇなんかおっかねえ!

闇の軍団を切り裂け!!

クロスブレイズ

このヘヴィーなグラフィックはただ者じゃない!!



俺は逆らう風になる

アイレムの新作は、2人同時プレイの大型アクションゲームです。

主人公は"電光の剣(つるぎ)"をもつ少年《ロイ》と"魔石の槍"を操る男《アーノルド》。彼らを操作してせまり来る闇の軍団を壊滅し、魔王を封印するのが目的です。

8方向+2ボタン。Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプします。

また、ジャンプ中の操作で3種類の攻撃に移れます。

☆Aボタンを押すと
→ジャンプ攻撃

☆レバー上+Aボタン
→上突き攻撃

☆レバー下+Aボタン
→下突き攻撃

そしてこのゲームの名前からも分かる通り、主人公は武器を2本装備することができます。

片方の武器で敵の攻撃をブロックして、もう一方の武器で反撃することもできます。

このゲームはダメージ制で、ゲージが0になるとプレイヤーアウトとなり、残機をすべて失うとゲームオーバーです。

アイテム紹介
…アイテムは壺を壊すと出現します。

☆生命の水
→エネルギー回復

☆黄金像
→+5000点

☆三冠
→+3000点

☆水晶
→+1000点

なかなか期待できるゲームです。発売したらぜひ一度プレイしてみてください。

（古葉）



おお！これだ！この男くさい世界ですよ！



マンティコア（?）に乗って空中戦。



剣戦士ロイは剣2本で攻撃ができ、攻撃範囲が広いのが特徴。



槍剣士アーノルドは槍・鉄球攻撃ができ、射程距離が長いのが特徴。



こんな巨大キャラが登場する。もう腕がうずいてる奴もいるはずだ。



クイズ 三國志 知略の覇者

ただ単に領土を広げるのではなく、色々なイベントにより，同盟があったり、帝からの命令があったり、流れが変わるぞ！

©カプコン

殿様の野望の2倍を超える20のイベントがすごいぜ！

今度は、中国が舞台だ！

戦略ゲームといえば、やはり三国志。このころの中国を舞台にしたゲームは、死ぬほど出てるよね。

カプコンクイズゲームもそれにもれず、出してきました。その名もクイズ三国志、知略の覇者！

ゲーム形式は、前作の殿様の野望と同じだが、さらに面白い内容にするため、殿様の2倍のイベントが組まれている。これにより、より変化に富んだゲーム展開が楽しめると思う。

まずは、このゲームで活躍するキャラクターたちから紹介しよう。

○劉備玄徳――39歳、男、涿郡涿県楼桑村出身

趣味…編み物（特にワラジなど）、園芸（主に桃の栽培）。

劉備は仁義に厚いため、他の君主より兵が集まる。そのためにお手付きの回復が早い。

○曹操孟徳――45歳、男、沛国譙県出身

趣味…読書・執筆活動・孫子の研究。主な著書は『孟徳新書』その他歌集など。好きな本は、A・ヒトラー著『我が闘争』…ん？

2択、3択になりやすい。ハイレベルの兵法家であるので、彼自身が出陣する時は、必ず何か策をもって出陣する。

○孫権仲謀――18歳、男、呉郡富春出身

趣味…ヨット、ボートなど。資格として一級船舶免許。その他マリンスポーツ全般。

ジャンルセレクトしやすい。孫権は広く知謀の士を集めているのでジャンルセレクトが頻繁にできるようになっている。

○呂布奉先――40歳位？男、淳州（モンゴル出身説もあり）

趣味…酒（1日10リットル）、レコード鑑賞（ハードロック）、ステッペン・ウルフの「ワイルドに行こうぜ」。

「会心の一撃」が出やすい。彼自身が出陣するときは、相手が農民であろうと何だろうとお構いなし。

武将がいっぱいいるのだ

まず最初にセレクトする4人の「君主」がいる。その「君主」のもとには、いろいろな武将がいる。

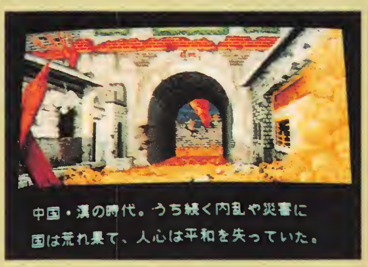
関羽や張飛みたいな武力の高い武将が出陣する場合、「会心の一撃」が出やすくなる。諸葛孔明など知力の高い武将が出陣する場合、ジャンルセレクトが出やすくなる。

また諸葛孔明、司馬懿などは「軍師」となってプレイヤーを助けてくれる。「火計」を使うと2択で伏兵を使うと3択になってしまうのだ。同盟を結ぶことも。

その他「裏切りやすい」武将や「勝手に出陣してしまう」武将など、愚将、名将約200人がデータに入っている。

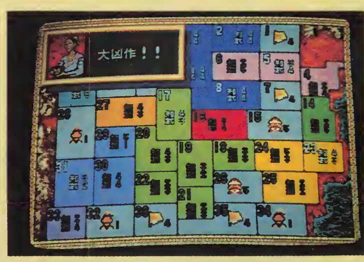
「殿様の野望」から導入された「AI機能」がさらにパワーアップ。これにより、さらにゲームの展開がはげしくなった（そのうち暴走したりしてね）。

カプコンクイズゲームもこのゲームで4作目、どれもこれもすごく楽しめる。（ずる）









大凶作!!ガリガリのおじいさん。



「第1問」！カプコンワールドのあの声。その声のぬしも大阪へ…ぐっすし。



帝からの命令が下る。

NEW GAME CHAMP

START



コインを投入し、ゲームスタート。発進！ゴゴゴゴーッ！

G-LOCの筐体でニューゲームだ

基本的にG-LOCを流用しているが、G-LOCで良かった部分がそのまま残り（ミサイルが無限に出るなど）、アフターバーナーの使用制限もなくなっている。

ロックオンも、すばやくできるようになり、ゲームの展開もなめらかになった。

前作では、イージー、ミディアム、エキスパートと3種、自機と難易度を選ぶことができたが、今回のものでは、1種のみで、セレクトなしだ。

ゲームの進行方法は、アフターバーナーIIと同じ。残機制で、どんどん先に飛んでいくのだ。



デモの絵その1。これってサブロック3Dに似てる。なつかしい！



デモの絵その2。爆撃の図。ドガーン！

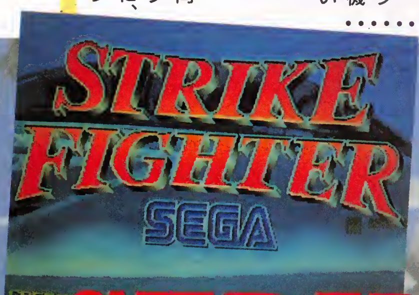


デモの絵その3。急降下して地上を撃つ図。

操作方法など

操作系は、G-LOCと同じで、アフターバーナーボタン付きのスロットルレバーに、操縦桿。操縦桿にはバルカンと、ミサイルボタンが付いている。

ミサイルもバルカンも無限に弾を撃つことができるぞ。



残機制になって新しくなったぞ！



STRIKEFIGHTER

ゲーム方式は、アフターバーナーと同じもの。
どんどん先へと進むバージョンになったのだ。



操縦桿の絵。無限に撃てるぞ。

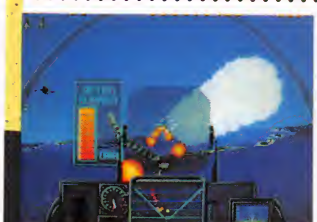
ゲーム設定

3機設定でスタートする。ステージは全部で15面。

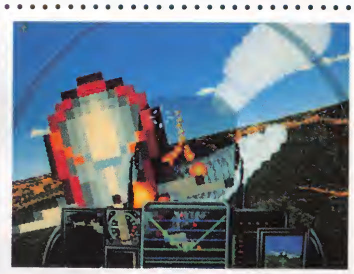
途中で地上をバリバリ撃つステージがある。



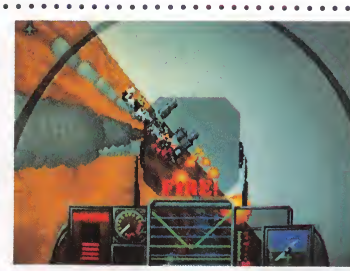
ロックオンして、撃つ！バシュッ！



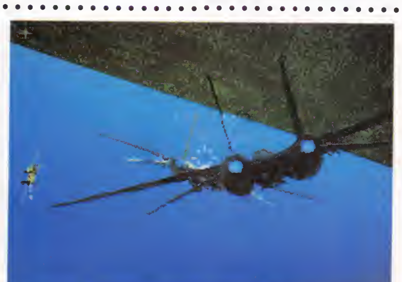
アフターバーナー全開!!



ホウッーフッと敵のミサイルをよけ…こええ。



地上面。バリバリ、撃つべし。



後ろにつかれた！しつこいやつめ！

そうそう、1面だけど、これってアフターバーナーIIの1面と同じ？　（ずるずる）



ファンタズム

さらわれた彼女を救うんだ‼
幽霊くんを操って次から次へとのり移れ。

遠藤ちゃら子

そろそろ暑さも本格的になってきました。夏といえば思い出すものがヒュードロドロと幽霊が出てくるこわーい話。ジャレコの新作、ファンタズムはその幽霊くんが主人公なのです。といっても全然怖くない。彼女を救おう、といっしょうけんめいになる幽霊くんのお話です。

ストーリー

「僕の彼女のお父さんは霊エネルギーの研究をしている高名な博士なんだ。ある日、博士の研究を狙う悪の組織に彼女が誘拐されてしまった。そのとき彼女といっしょにいた僕は、不幸にも事件に巻き込まれ殺されてしまったんだ…。
そして、博士の手により幽霊としてこの世に戻ってきた僕は彼女を救いだすべく悪の組織の本拠地へと向かった…」



彼女はいったいどこに!?



どんどんとり憑こう！

マイキャラの幽霊くんは、幽霊のままでいるとずんずんエネルギーが減ってしまいます。幽霊くんのまわりに群がる敵キャラクターにのり移ればエネルギー消耗を防げるのでとりあえずとり憑こうね。
とり憑いたキャラクターはダメージを受けるとライフが減ってしまい、ライフ0で死んでしまいます。すると自分はまた幽霊に戻るので再び敵にとり憑きましょう。



のり移りの決定的瞬間。



のり移り方の説明。

敵キャラクターを知ろう

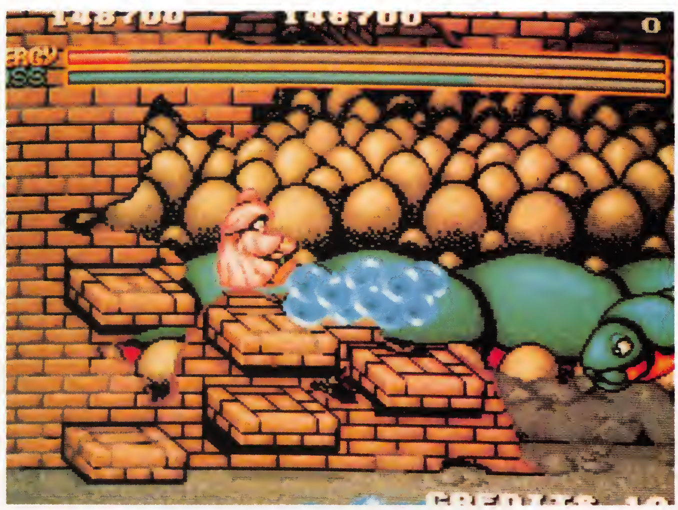
とり憑ける敵キャラクターはそれぞれ攻撃力、攻撃方法、移動スピードなどが違うので、どこでどのキャラクターにとり憑くかがポイントになりますね。アイテムでエネルギーを回復させつつ、いろいろな敵にとり憑いて彼女のいる悪の組織の中心部をめざそう。



ドラゴンの炎は雪玉を壊せるよ。

幽霊になろう

いつもいつも敵キャラで出てくる幽霊が主人公なんて、ちょっとおもしろいですね。
この夏はみんなで幽霊くんを操っちゃおう。



うう、やられた！なかなか強い3面ボス。



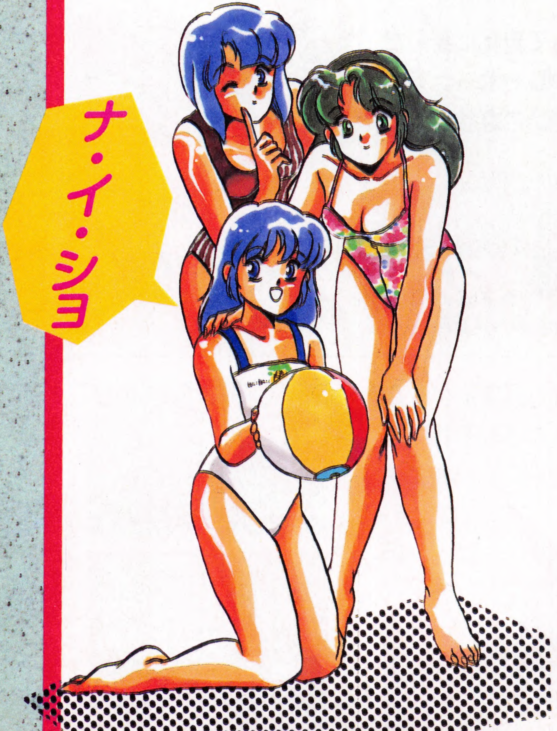
なにやら中華風なブロックが。私は雪女よ♡

第7回 すーぱーりあるまーじゃんたいむす SRM TIMES

M…ミキ　K…カスミ　S…ショウ子

S　やー、夏ですねー♡
M　"夏"といえば…？
K　海！
S　スイカ！
K　入道雲！
S　かき氷！
K・M　……
S　それから、流しそうめん、うなぎ、トコロテン…。
M　…お腹こわすわよ…。
K　あ、そーだ。先月号でいってた夏のイベント…。あれ、夏は中止になったそうです。
S　う～ん、残念！…でも"夏は"ってことは…？
M　秋か冬にはやるってことだけど…。
S　どーなんだろ？
K　あたしボイス・トレーニング始めてたのに～。
S　えー、ほんと？
K　うん！毎日、お風呂で！
M　あ、そーだったの？あたしてっきりゴキブリでも出て大騒ぎしてるのかと…。
K　ひっど―――いっっ！
S　…そういえばあたしん家まで聞こえてたよ。
K　え…（赤面）。

宣伝♡
スーパーリアル麻雀PⅣ　プロモーションアルバム
『KISS☆』（仮題）
7月下旬　ポリスターレコードより発売！



NEW GAME CHAMP

クラッチ付き6速ミッション！

©㈱ナムコ

ドライバーズアイ

レースを楽しむのならスーパーでやろう。1位でゴールできるか！

3画面オリジナルコース

ドライバーズアイの目玉は、3画面での大迫力ビジュアルと、オリジナルのコース、そして、クラッチ付きの6速マニュアルミッションがあること。

これをやるなら、絶対マニュアルだよね。コースの感じを覚えるまではオートマでもいいけどね。

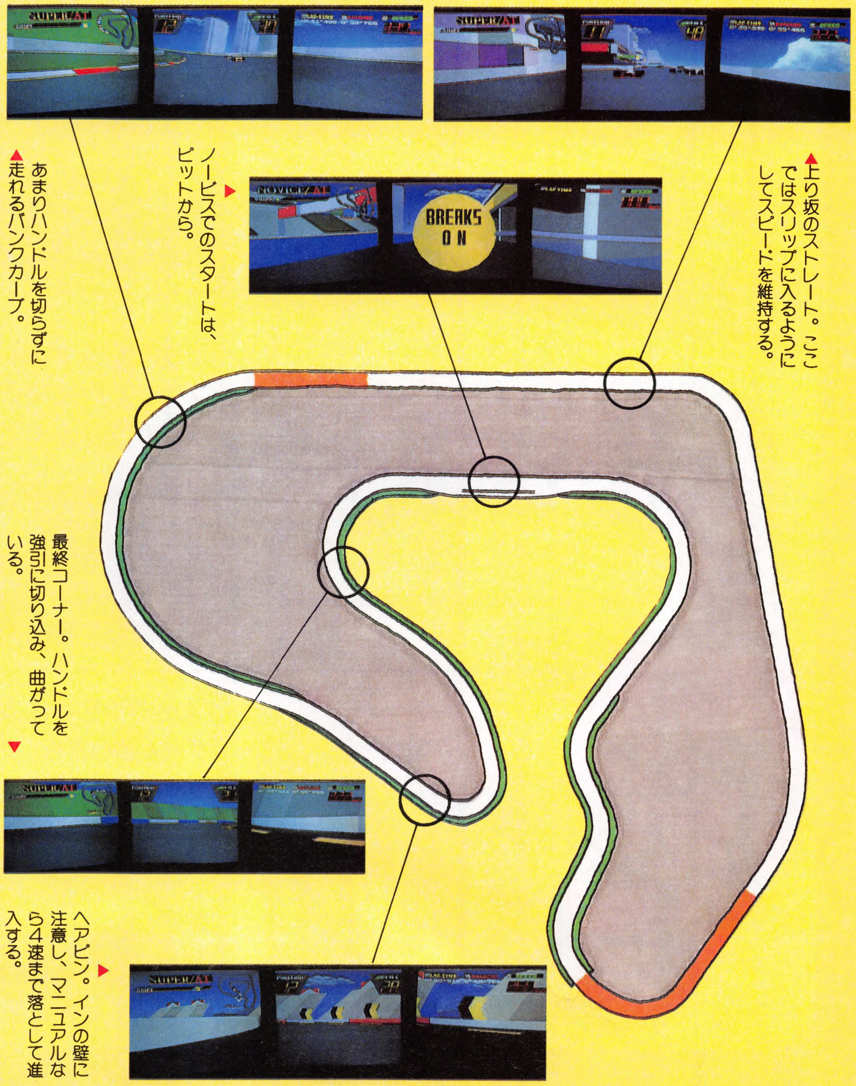
ノービスとスーパーがある

マニュアルとオートマのセレクトのほかに、ノービスとスーパーのセレクトがある。ノービスでは、まずスタートの位置がピットになり、15位スタートとなる。スーパーではグリットからで、13位スタートになる。

当然、スーパーのほうがマシンの性能が上。

下のコース図でドライバーズアイを体験してみよう。

（ずるずる）



▲上り坂のストレート。ここではスリップに入るようにしてスピードを維持する。

▲ノービスでのスタートは、ピットから。

▲あまりハンドルを切らずに走れるバンクカーブ。

最終コーナー。ハンドルを強引に切り込み、曲がっている。▼

ヘアピン。インの壁に注意し、マニュアルなら4速まで落として進入する。▶

3つのパワフルゲームが1つの基板にスッポリ入った！

WONDER 3
W3
3 GAMES IN 1 BOARD

アクション、シューティング、パズルゲームと
バラエティ豊かな3つのゲームが一つの
基板に入った「ワンダー　3」。
それぞれがCPシステム機能を
充分に生かした奥深い
パワフルなゲームです。
欲ばりゲーム「ワンダー　3」、
CPシステム第15弾！

CPシステム
第15弾

アクション

ROOSTERS™
＝チャリオットを探して＝

ファンタジックな世界にテンポ良く展開する
ユニークなキャラクターのアクションゲーム。





シューティング

チャリオット
CHARIOT™
〜天空への旅〜

伝説の翼「チャリオット」を駆って変化に富んだ
7つのステージをかけめぐるプレーヤー。
独得の「テイル・ショット」を使いこなせ！





パズル

ドンプル™

「わかりやすく」しかも「奥の深い」パズルゲーム。
ゲーム初心者も、ゲームの達人もそれぞれに
タップリ楽しめます。2人同時プレイ、途中参加
コンティ
ニュー可。





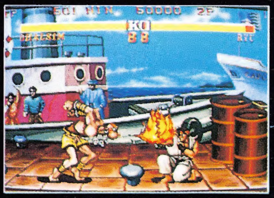
株式会社カプコン®
本　　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12（カプコンビル）
東京支店／〒103 東京都新宿区西新宿2-6-1（新宿住友ビル43階）

カプコンのゲームをプレーしての感想をハガキに書いて、
大阪カプコンへお送り下さい。
PGCカードを差し上げます。
（住所・氏名・年令・職業・電話番号もお忘れなく）

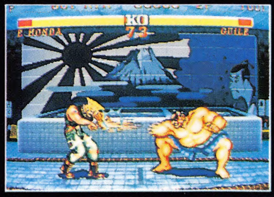
CAPCOM

更に続く果てしなき闘い

STREET FIGHTER II™







国盗り
クイズゲーム
第2弾

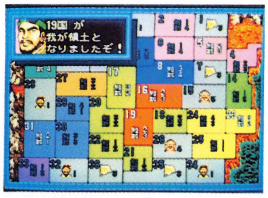
更におもしろさパワーアップ

クイズ 三國志 知略の覇者



劉備、曹操、孫権、呂布の4武将の中から選び
中原の覇者となれ！







シミュレーション
・クイズゲーム

ゲーメスト
August 8 1991
No.61
平成3年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第8号通巻61号
昭和62年5月6日第3種便郵物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659⑧　Printed in Japan